

Bunbunmaru EXTRA!

Aportes

9Tensai9
Akai Arashi
Akihisa-kun
Alexander13
Alfynith
Asmirnov
Chinatsu-san
Ginsheol
Gusano2314
Janitogloy
Jouga
Lamb
MasterrTOM
Musabori
Mutsurinni
Nes
NLHetfield
Orobas
Sen
Shadnick
TriggerDex
Tuteheavy
Ziel Graywords
ZeaMays





Les damos la bienvenida a nuestra nueva edición de Bunbunmaru EXTRA. La portada que acaban de ver hace referencia a la futura salida de Forbidden Scollery en occidente, más específico, a estados unidos. Teníamos planeado preparar una nueva edición de la revista desde hace tiempo, pero la inesperada noticia de FS, combinado con la salida de 2 juegos nuevos de touhou nos motivó aún más realizar una nueva edición de BBEX. La comunidad de touhou, si bien al principio parecía hacerse más pequeña con el pasar de los años, pareciera que de hecho se hace aún más grande por sucesos como los mencionados arriba, o con la salida de juegos de touhou a occidente. Y si bien nuestro querido foro tiene y tendrá sus complicaciones, la comunidad que tenemos es muy grande, y agradecemos a todos los que nos ayudaron a hacer realidad ésta nueva edición~ Como siempre, aquí les ofrecemos una variedad de contenido que puede gustar a varios, con aportes de nuestros queridos usuarios del foro (¡Y algunos que no son del foro!), que van desde fanarts, artículos, música, etc. Sin más que decir, esperamos que disfrutes esta nueva edición de bunbunmaru EXTRA. ¡Gracias por leer!

Equipo de desarrollo BBEX

Indice

<i>Fanart</i>	1
<i>Mitologías de Hiden Star In Four Season</i>	2
<i>Golden and Burning Curse (juego)</i>	5
<i>Fanart</i>	7
<i>Concurso de Figuras de Touhou Project</i>	8
<i>Touhou 101</i>	10
<i>Fanart</i>	11
<i>Esoteric Dimension of Mystery</i>	12
<i>Fanart</i>	13
<i>Los siete contra Ougui y el bicéfalo final de tragedia</i>	14
<i>Hechos reales en Gensokyo: Personajes basados en gente histórica</i>	19
<i>Fanart</i>	40-43
<i>Telephone Awoo</i>	44
<i>Hidden Tracks in 4 Seasons</i>	45
<i>Fanart</i>	46
<i>Cruza los limites ~ Cross the boundary</i>	47
<i>Fanart</i>	58
<i>Gensokyo Seasons</i>	59
<i>Muñecas del Hourai</i>	60
Mundo Exterior	
<i>Nanbei Project Rise of Suicide Nigthmares (juego)</i>	77
<i>Pokemon Cranberry Edition</i>	78
<i>Fanart</i>	79-80
<i>Información General Sobre el Suicidio</i>	81
<i>Fanart</i>	86-87



Mitologías de Hiden Star In Four Season

Demo Edition

Orobas: *Con la pronta llegada de touhou 16, decidí enfocarme en las razas de youkais de los nuevos personajes.*

Eternity larva es un hada, y ya conocemos bastante sobre hadas. ¿Pero que hay de las otras dos youkais? ¿Que son? ¿Que origen tiene?

Bueno, la primera que veremos es a Nemuno Sakata; ella es una yamanba/yama-uba, también conocida como "abuela de las montañas", un youkai de la mitología japonesa.

Ella vive en lo más profundo de las montañas, y siempre tiene un apetito enorme, al punto de que si encuentra a una víctima, se come primero todas sus pertenencias y luego a la víctima.

Existen distintas versiones de la yamanba, la primera es la de un youkai con el poder de transformarse en una mujer joven y hermosa y así atrapar a sus víctimas para luego comerlas.



Otra versión la muestra como un youkai que ayuda a los aldeanos a cambio de sake, o un espíritu que recompensa a la gente amable y castiga a la gente

mala, o un espíritu que al poseer la casa de alguien, tendrá fortuna y éxitos en la vida.

Como se ve, hay muchas versiones, pero todas coinciden en una cosa: su aspecto. La yamanba tiene el aspecto de una mujer alta y vieja, con un cabello blanco largo y desordenado.



En touhou, las yamanba se las encuentra en la montaña youkai, y a diferencia de otros youkais, estos prefieren vivir solos en vez de formar grupos, son raras las veces que interactúan entre sí, y a diferencia de sus leyendas, los yamanba devuelven a su hogar a las personas perdidas en la montaña pero con una advertencia, y si la persona perdida es un niño o niña, los yamanba se lo llevan y crían como uno más de su raza.



La otra youkai que conocemos hasta ahora es Aunn Komano; ella es una Komainu, criaturas con un aspecto similar al de un león que se encargan de vigilar la entrada de un templo shinto, en algunos casos estos se utilizan para vigilar la entrada de un templo budista, o se los mantiene adentro del templo sin que nadie pueda verlo. La función principal del komainu es la de ahuyentar espíritus malignos, motivo principal por el cual se los ve afuera de templos o puertas.

En todos los casos, se suelen ver 2 komainus, uno con la boca abierta, y otro con la boca cerrada. El primero representa la pronunciación de "a", y el segundo pronuncia "um", formando entre los 2 la silaba "aum" utilizado en varias religiones; además, entre los 2 komainus se representan distintas cosas: ying y yang, vida y muerte, principio y final, entre otras cosas. A pesar de eso, existen raros ejemplos de 2 komainus con la boca abierta o con la boca cerrada.

Existen variaciones de los komainus, siendo el mas conocido de unos zorros cuidando el templo, algunos sosteniendo un pergamino sutra, o una llave, o una gema, en sus bocas, y se cree que estos zorros poseen un gran poder mágico.

En touhou, las komainus actúan de forma similar a los de las leyendas, se encargan de vigilar templos donde se pueda conseguir "fe", como el templo hakurei o el moriya, y vigilan el lugar sin que nadie se los pida. En el caso de Aunn ella siempre vigilaba el templo hakurei cuando reimu se iba a resolver incidentes, sin que ella se diera cuenta.

Y eso es todo por ahora, queda esperar que youkais aparecen en el juego completo.

Gracias por leer~





La fiebre por el oro ha comenzado. Rumores acerca de una gran fortuna escondida en algún lugar en Gensokyo han comenzado a esparcirse. Una leyenda de un lugar muy lejano, El Dorado, y con ella criaturas y youkais extraños jamás visto antes han aparecido. ¡Y así comienza la búsqueda de nuestras protagonistas por el tesoro legendario!

Golden and Burning Curse (Maldición de oro y fuego en español) es un fangame en producción por el ZeaMays Circle, un grupo de fans latino americanos de Touhou de los cuales ya se han visto música y arte hasta el momento, y ahora muy pronto un juego también. El fangame será un juego danmaku con la típica fórmula del Touhou Project: 6 stages con sus respectivos 6 bosses, un stage extra con un boss especial, cuatro tipos de dificultades posibles (Easy, Normal, Hard y Lunatic), múltiples personajes jugables y un sistema de replay.

Ya ha sido publicado el primero de muchos demos del juego. Este primer demo no es más que una simple versión alpha del juego donde se pueden apreciar varias mecánicas de este sin muchos detalles. El demo contiene un pequeño stage de prueba y un mini boss. Se ha anunciado que en los siguientes días el demo será constantemente actualizado hasta obtener una versión con el stage 1 del juego y el primer boss. Serán publicados demos hasta obtener el típico demo que llega hasta el tercer stage. El juego, por supuesto, será gratis ya que es parte de los guidelines de ZUN y además queremos que este sea más como un regalo para la comunidad.



Cosas que tiene el demo:

- Un personaje jugable: Reimu Hakurei.
- Un Sistema de puntaje
- Bombas, sistema de poder, items y graze.
- Un gimmick especial: Recolección de monedas y una barra de graze que te ayuda a auto recolectar los objetos al llenarla (similar a la de SA)
- Un stage de prueba con un pequeño mini-boss. No hay patrones alucinantes ya que todo es una prueba para mostrar las mecánicas hasta el momento.
- Menu de pausa.
- Música y algunos efectos de sonido.



Más información acerca del sistema de las monedas.

Un nuevo item en el juego son las monedas. Cada cierta cantidad de monedas obtienes una pieza de bomba o una de vida (por el momento 70 y 100 respectivamente). Las monedas sirven para activar una pequeña habilidad especial del personaje por el costo de 50 monedas. Reimu puede limpiar las balas a su alrededor por 3 segundos por ese costo. Al utilizar la habilidad esta se pone en cooldown y no podrá ser utilizada hasta que este termine.

Página Oficial: <https://jasqui.itch.io/gabc?password=raymoo>





RESULTADOS DEL 1ER CONCURSO DE FIGURAS DE TONHO PROJECT ORGANIZADO POR EL SECRET SEALING CLUB

Por: Akai Arashi

Del 2 al 8 de agosto se estuvo llevando a cabo la votación para el concurso, que consistió en que los participantes enviaran fotografías de sus figuras. Nuestro ganador fue Marco Hayabusa con su Nendoroid de Remilia Scarlet. Se trata de la primera figura que adquirió y le guarda un preciado valor sentimental. Y verdaderamente no deja de ser una figura muy linda. ¡Muchas felicidades!



En segundo lugar tenemos a Erick Monsalvo con su figura de PVC de Yuuka Kazami, marca Ques Q. Resulta el profesionalismo en la calidad de la foto, logrando una muy bella toma en la que también Yuuka puso todo su empeño. ¡Congratulations!



Y en tercer lugar: Manuel Alejandro Chavez Condori con una Nendoroid Good Smile Company de Satori Komeiji, en una foto bastante divertida y original. No hay duda de que es una figura con mucho potencial.





Ilustración: メルキアリス

Touhou 101

Video homenaje a ZUN y Touhou Project por su 20 aniversario. También dedicado a todos aquellos que se adentrarán en este universo, tocando temas básicos sobre Touhou, el fandom, El creador de todo este universo, y opiniones personales.

Aporte por: Shadnick



東方禁断殿 ～ Esoteric Dimension of Mystery

計り知れない雨 (Inmesurable Rain) (Boss 1 theme)

Amehiya Koyo (Boss 1)

Especie: Ameonna

Habilidades: Crear Lluvia

Amehiya aparece en el bosque mágico provocando una fuerte lluvia.
Un aura negativa está impregnada en ella. Pero ella no lo sabe.
Ella confronta al jugador porque piensa que "los youkais nunca pueden divertirse".
Ella es nueva en Gensokyo, y no conoce las reglas.
Pero ella tiene un nuevo truco bajo su faja...



Track list:

Página Oficial

1. 禁断のスペルカード

2. 雨林 ～ 夏でも？ (Rainy Forest ~ Even in summer?)

3. 計り知れない雨 (Inmesurable Rain)

4. 過去の葉の香り (Scent of the Past Leaves)

5. 葉の呼び出し

6. 最終決定の海 ～ 深い謎 (Sea of the Final Decision ~ Deep Mystery)



Los siete contra Ougui y el bicéfalo final de tragedia.

¿¡La caída de Shuten-doji!?

Por Asmirnov

I

En la espesura del bosque de bambú, un aldeano se perdió. Salido desde su casa a primera hora, ahora ya estaba por caer el sol. Maldiciendo entre dientes, porque perdido o no, el aldeano ya se encontraba en un gran dilema. Había entrado en un intento desesperado de alcanzar la buena fortuna, pero si no lograba salir pronto, todo acabaría para él.

Intentando volver sobre sus pasos en lo que ahora se hacía penumbra, el aldeano perdido no advirtió que lo estaban siguiendo. Cada vez más y más cerca. Y entonces sintió algo en el hombro; era un brazo que lo tomaba. Se le heló la sangre. Volteando la cabeza, vio dos ojos brillantes en la cuasi-oscuridad. En un grito de horror, apartó ese brazo como pudo y se echó a correr.

Huyendo despavoridamente entre los bambúes, no demoró mucho en cansarse. Volvió la cabeza hacia atrás una vez más; los ojos seguían allí. Intentó correr una vez más, pero dio un paso en falso y cayó. Sus ojos se cerraron, pensando en el fin.

Pero entonces, el bosque se inundó de un cálido resplandor. Tan fuerte que el aldeano pudo verlo a través de sus párpados. Y luego, hubo oscuridad. - ¿Puedes levantarte?- Le preguntó una voz. Visiblemente molesta.

El aldeano abrió los ojos y se puso de pie. Aquella voz provenía de una chica. Ella vestía una camisa desgastada y pantalones rojos con tiradores. Su



cabello era blanco, y descomunadamente largo. -Te llevaré a la salida, no te separes.- Le dijo, aún molesta y con las manos en los bolsillos.

La existencia de esta chica no era ningún misterio para los que vivían en la aldea, por lo que no se asustó cuando la vio. En realidad, era posible contar con ella en casos de emergencia. El gran dilema del aldeano era una emergencia en definitiva, y sin embargo, aquella chica lo habría rechazado al oír los detalles. Entrar al bosque había sido temerario y egoísta. La chica, sin saber de lo que trababa, entendió que las intenciones del aldeano no eran del todo afables. Y esta era la razón por la que estaba molesta.

Ninguno de los dos habló en el camino de regreso. El aldeano estaba avergonzado de aquel desenlace. El bosque comenzó a abrirse, y llegaron a la salida. La chica se detuvo, pero el aldeano siguió, esta vez sin voltear la cabeza. La chica le pidió al aldeano que no regresaba, y volvió al bosque, perdiéndose en la espesura.

Entre las cañas de bambú, un conejo blanco se lamentaba de haber perdido su oportunidad.

II

En la aldea, se habían reunido dos muchachas. Sentadas en el patio de una casa, mirándose la una a la otra, con gran angustia. Una de ellas llevaba lentes. La otra, que se había quemado el brazo, lo llevaba vendado.

Ambas habían cenado poco el día anterior, y pretendían pasar el día de hoy sin comer nada. Un gran dilema se les presentaría luego y por eso ambas decidieron ayunar. Con el transcurrir de las horas, la espera se volvió agria. Tenían hambre. La chica de los lentes entro a la casa, para preparar té. El té las ayudaría a llevar el día.

Mientras el agua se calentaba, la chica de las vendas

quedó afuera, apoyando la cabeza en su brazo bueno, viendo como las personas cruzaban por aquel camino de la aldea con poco interés. Una persona, vistiendo un sombrero de paja, cruzó frente a ella.

Los ojos de la chica de las vendas se abrieron como platos. Acababa de tener una idea brillante. Entro a la casa, e hizo que la chica de los lentes apagara el fuego. Ambas se marcharon a las apuradas de aquella casa.

-Todavía no entiendo que quieres hacer...- se quejó la chica de los lentes mientras la llevaban del brazo para que caminara más rápido. La silueta de la chica del sombrero de paja apareció contra el sol. -Ah.- Ahora el plan se había entendido sin necesidad de palabras.

Aquella persona era conocida en toda la aldea. Era imposible no conocerla.

Las chicas la siguieron hasta fuera de la aldea. Pero allí ella se detuvo y dio la vuelta. Con una voz clara y calma, le inquirió a las chicas porque la seguían. Mientras le explicaban la situación, asintió con la cabeza varias veces, sin sorprenderse en lo más mínimo.

-Si las cosas son así, no puedo ayudarlas. Las invitaría al templo a meditar, pero no sería justo.- sentenció. -En cualquier caso, deberían intentarlo por cuenta propia.- Y tras aleccionarlas brevemente en la meditación, se despidió de ellas, reanudando su rumbo.

Las chicas decidieron volver a casa. -Al menos valió la pena intentarlo...- Se volvió a prender el fuego, y antes de empezar a meditar, tomaron el té.

Meditaron y meditaron, con cortinas cerradas. Sentadas una frente a la otra, con un almohadón de respaldo. Meditar es más difícil de que parece. No fue posible pasar el tiempo. Sentían comezón. Atrás de la cabeza, en el rostro, en los brazos. No era posible concentrarse. Desistieron al cabo de veinte minutos. Ya no tenían ideas.

Pero entonces, la puerta se abrió de golpe. Un hombre pálido, con ojeras negras y pronunciadas entró en la casa. Falto de aliento, respirando a bocanadas. El hombre se acercó a las muchachas con la mirada perdida, y comenzó un alboroto.

Después de esto, tuvieron que pasar el resto del día conteniendo a aquel hombre.

III

En el templo, cerca de la gran barrera, se encontraban tres visitantes excepcionales. Pasando por la gran puerta roja, la sacerdotisa los recibió, sin entender la razón de la visita tan poco habitual. Los tres visitantes, ahora frente al santuario del templo, realizaron una plegaria. Aplaudiendo dos veces y dejando una donación cada uno, los tres visitantes se miraron los unos a los otros. - ¿Deberíamos regresar y esperar a que llegue la noche?-

El desconcierto de la sacerdotisa se volvió aún mayor. Antes de que se fueran, ella detuvo a los tres visitantes para preguntarles qué demonios ocurría.

-Ya veo...- Tras recibir la explicación un poco embarazosa, los ojos de la sacerdotisa se iluminaron, ahora ella tenía algo que pedirles. “¿Si logran ganar, podrían visitar el templo una vez más?” Los tres visitantes accedieron a aquel pedido. Más tarde otro visitante llegó tambaleándose al templo. Un habitual del lugar, podría decirse. -Oh, en el momento justo. ¿Por qué no entras? Tengo algo para ti.-

IV

Un recluso de las cuatro paredes. Alguien que no salía nunca, o casi nunca. En su última salida, su impertinencia causó un gran dilema. Esto reforzó su hábito de quedar encerrado. Su piel tenía una palidez tremenda, pero aun así su salud era buena. Con un

taller dentro de su casa, este hombre trabajaba como un orfebre.

El orfebre contaba con la ayuda de su familia y amigos de confianza para hacer conocer su trabajo. También se encargaban de comprar la mayoría de las cosas por él. Lo que necesitara.

Sin embargo, un día, no hubo nadie para ayudarlo. Tampoco había algo para comer. Y tampoco llegó alguien. El orfebre terminó armándose de coraje y salió de aquella prisión, por primera vez en mucho tiempo.

Y en una mala jugada del destino, el pobre orfebre tuvo un choque fatídico, y se encontró con un gran dilema.

A partir de ese día, el pobre orfebre apenas había conciliado el sueño. A su piel pálida, ahora se le sumaban unas ojeras pronunciadas. Había perdido su razón para trabajar, ya que muy pronto, el dinero no le serviría de mucho.

El orfebre ya estaba rendido. Dejando el final a su suerte, asumió que estos eran sus últimos días. Y los pasó en completa soledad. Con un nuevo amanecer, comenzaba el día final.

Pero esta vez el destino sonrió. De las cuatro paredes, un agujero se abrió. Y por el agujero pasó una mujer. Vestía con sencillez. Su cabello era azul, y por algún motivo llevaba un palillo en la mano. Con completa calma, esta mujer se introdujo a sí misma. Era alguien que había cruzado el mar hace mucho tiempo. También se encontraba en aprietos, escondiéndose de quién sabe qué. Debía permanecer oculta hasta que se calmaran las aguas.

Esta mujer había desarrollado una agudeza impecable con los años. Vio el taller y reconoció la profesión del hombre pálido, y al verlo a el entendió que algo marchaba mal. Una pregunta bastó para que el orfebre le contara todo.

-Si ese es tu problema... tengo una propuesta para

ti.- Ofreció la mujer, mientras le acercaba el palillo, y sonriendo dijo: -Haz tu mejor trabajo y obtendrás lo que necesitas-.

El encargo era muy inespecífico, pero no era complicado. Confeccionar un arreglo para el palillo. Lo mejor pudiera. Y cambio, esta extraña mujer lo ayudaría. Después de haberla visto atravesar una pared sin problemas, no tuvo dificultad para creerle.

La mañana pasó. Y el trabajo continuaba. Tomaría unas horas más. Aun así, la mujer no se separó de aquel palillo. Sentada, junto al orfebre, esperó pacientemente. Para ella, este palillo era un gran tesoro.

Adentrada la tarde, la espera terminó. El palillo había sido embellecido con metales preciosos. Satisfecha con el trabajo, aquella mujer accedió a ayudarlo.

El orfebre estaba exhausto. Había agotado la poca concentración que le quedaba en el palillo. La falta de sueño le dejó unas ojeras pronunciadas. Antes de que pudiera reaccionar, la mujer se despidió de él.

No entendió lo que había pasado. ¿Fue víctima de una estafa? Esta se suponía que era su oportunidad para salvarse. Lo invadió un cólera. Las herramientas del taller volaron por los aires. Ya no se encontraba cansado, pero lleno de rabia. Una incógnita se le cruzó en la cabeza; ¿Por qué era el culpable de todo esto? ¿Los otros no eran responsables? ¿Eran inocentes? El orfebre debía aclarar esto inmediatamente.

Habiendo perdido la razón, el orfebre salió sin ninguna dificultad de su hogar. Enceguecido, corrió por la aldea, pasando por las casas de aquellos que compartían un gran dilema. No pudo encontrar a nadie. No estaban allí. Solo quedaba un lugar, cerca de las afueras. El orfebre, casi sin aliento, corrió hasta allí y entró con vehemencia.

Ahora podía ajustar las cuentas.

V

Los siete, que habían sido víctima de un capricho del destino, reunidos otra vez. Frente a un gran duraznero, el momento había llegado. Esta noche, un gran encuentro iba a ocurrir.

Para la sorpresa de ellos, una multitud comenzó a reunirse. Eran espectadores. Había algunas caras conocidas, que posiblemente tenían curiosidad sobre el destino de los siete desventurados.

Y por último, ella llegó. Mesas, comida, alcohol, montones de platos y utensilios comenzaron a llegar, cargados por infinidad de criaturas pequeñas. Era como un pequeño desfile, armando un festín.

Siete asientos, enfrentados contra uno. Con comida por doquier. Y alcohol también. Con el escenario armado, las criaturas se volvieron una. Era del tamaño de niña, pero subestimarla era un error que se pagaría caro. Dos cuernos en su cabeza indicaban su origen inhumano.

Aquella niña rió complacida frente a la multitud. No era parte de sus planes, pero aun así le agradaba.

Y así, el desafío comenzó. El gran dilema llegaría a su final. Los siete, tendrían una oportunidad de librarse de toda culpa.

La niña abrió un pergamino frente a ellos. Era la comida del desafío. Y como formalidad, las reglas estaban detalladas al final:

—

- Gyoza gigante para siete personas (Obligatorio)
- Ochenta piezas de sushi (Obligatorio)
- Nueve baldes de helado (Obligatorio)
- Cien piezas de takoyaki (Obligatorio)
- Cualquier otra comida, es opcional. El alcohol también es opcional.

Reglas:

-El primer bando en terminar los platos obligatorios, gana.

-Los comensales pueden dividir los platos en la forma que deseen.

-Sin embargo, una vez divididos, no es posible ayudar al otro.

—

Los siete desventurados comenzaron a repartir la comida; La gyoza iría para aquel que se aventuró en el bosque de bambú, la chica de los lentes y la de las vendas compartirían las piezas de sushi, los baldes de helado para quienes prometieron regresar al templo, y por último, el orfebre que perdió la razón tendría los takoyaki.

La niña, que estaba sola, afrontaría toda la comida por su cuenta. Incluso en desventaja numérica, siete humanos no tendrían oportunidad contra ella.

-Tres... dos... ¡uno!- Con una fuerte ovación del público, la competencia comenzó. ¿Quién ganaría?

...

El público yacía estupefacto.

Los siete gritaban, lloraban, se abrazaban. Habían logrado el batacazo. Estaban repletos de comida. No deberían tener las fuerzas para moverse, pero aun así festejaban. El destello de una cámara fotográfica cubrió la escena, esta escena no se olvidaría jamás.

La niña de los cuernos no mostró gran emoción. No tuvo un arretrato, no hubo tristeza, y por algún motivo, ninguna simpatía por los vencedores. Se levantó de su asiento, y tambaleándose, lentamente se marchó de la aldea, desapareciendo entre la niebla.

“Al parecer, aún quedan hombres honestos en este mundo...”

Hechos reales en Gensokyo:

Personajes basados en gente histórica

Por Akai Arashi

Gensokyo. Cualquier buen fan de Touhou está familiarizado con el tipo de personajes que lo habitan. Muchas de las chicas son versiones lolificadas de youkai, criaturas del folclor japonés, como por ejemplo la carismática Kogasa o la oni borracha Suika. Otras tantas provienen directamente de los cuentos antiguos, como la princesa Kaguya, o de la mitología china, como Seiga o Junko. Incluso hay algunas que no tienen ningún otro origen más que la pletórica imaginación de ZUN, como es el caso de Rumia, de Sakuya, de Marisa, etc.

Pero, dentro de este cautivante repertorio, también nos podemos encontrar con personajes que están basados en personas que en verdad pisaron la tierra. Es como si sus descendientes, o ellos mismos, siguiesen viviendo dentro de Gensokyo. Pero, ¿qué tanto conservan la esencia de las personas reales? ¿En qué tanto se parecen o se diferencian? ¿Cuáles son las historias de estos personajes históricos que inspiraron a ZUN? Demos pues, inicio a la clase de historia de Keine.

-Shōtoku: Un príncipe del budismo-



Shōtoku Taishi. Despertó en Gensokyo y exclamó: "¡Oh, vaya cambio!"
Imagen extraída de Wikipedia.

La referencia más obvia entre un personaje de Touhou y un personaje histórico quizás sea la de Toyosatomimi no Miko, basada directamente en la figura semilegendaria del Príncipe Shōtoku. Primeramente conocido como Príncipe Umayado, o *Umayado no ōji* ("príncipe de la puerta del establo", ya que se dice que su madre lo dio a luz en el establo imperial), el príncipe Shōtoku nació el 7 de febrero del año 574. Fue hijo del emperador Yōmei y de la princesa Anahobe no Hashihito, quienes eran parientes del clan Soga. Dicho clan fue el más influyente de Japón durante el período Asuka (538 - 710), y se caracterizaron por ser fuertes promotores del budismo. ¡Om~!

Si estudiamos su biografía, encontraremos que buena parte de ella está mezclada con mitos y que está contenida básicamente en las antiguas crónicas del *Kojiki* y del *Nihon Shoki*. En el primero de ellos, el Príncipe Shōtoku aparece bajo el nombre de *Kamitsumiya no Umayado no Toyotomimi no Mikoto*. Y en el *Nihon Shoki*, con los nombres de *Toyomimito Shōtoku* y de *Toyotomimi no Nori no Ōkami*. Entre dichas leyendas, se cuenta que nació hablando y que jamás tomó una decisión equivocada. Otra anécdota menciona que en una ocasión escuchó a ocho personas de manera simultánea y entendió con exactitud cada palabra. Por ello se le conoció también como *Yatsumimi no Miko*, que significa "Príncipe de Ocho Orejas". Aparentemente todo mundo quería ponerle un apodo a Shōtoku. Pero era una persona muy cuerda y jamás sufrió de una crisis de identidad.

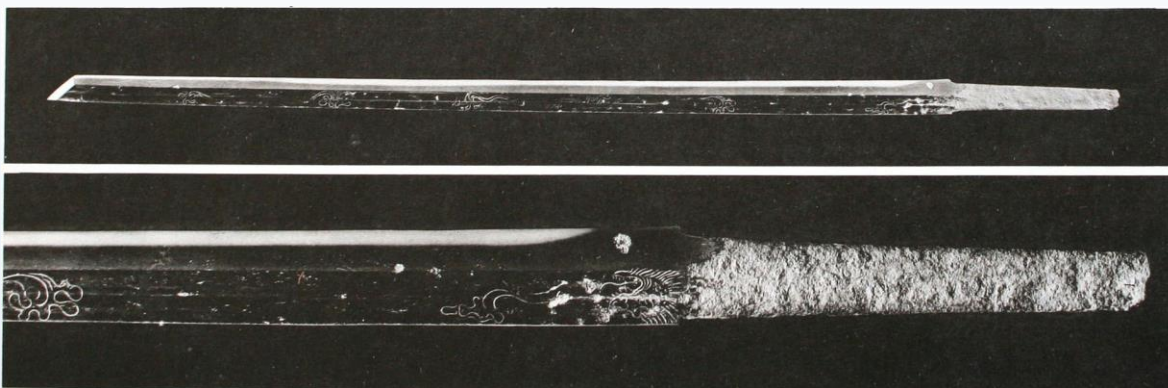


Una leyenda más habla de que el Príncipe Shōtoku fue visitado por el legendario monje budista Bodhidharma bajo la apariencia de un pordiosero. El príncipe le pidió que se identificase a lo que el otro se negó. Pese a ello, Shōtoku le procuró alimentos, bebida e incluso le dio su atuendo púrpura. Al día siguiente, envió a un mensajero a buscar al pordiosero, pero lo encontraron muerto. El príncipe quedó muy afligido, y ordenó que sepultasen el cuerpo. Más tarde, comenzó a pensar que aquél pordiosero tal vez no era un hombre común y corriente después de todo, y mandó a abrir la tumba. Pese a que la tierra no había sido removida, dentro del ataúd, ¡no había nada más que el atuendo púrpura del príncipe! Shōtoku lo tomó, y siguió usándolo como antes.

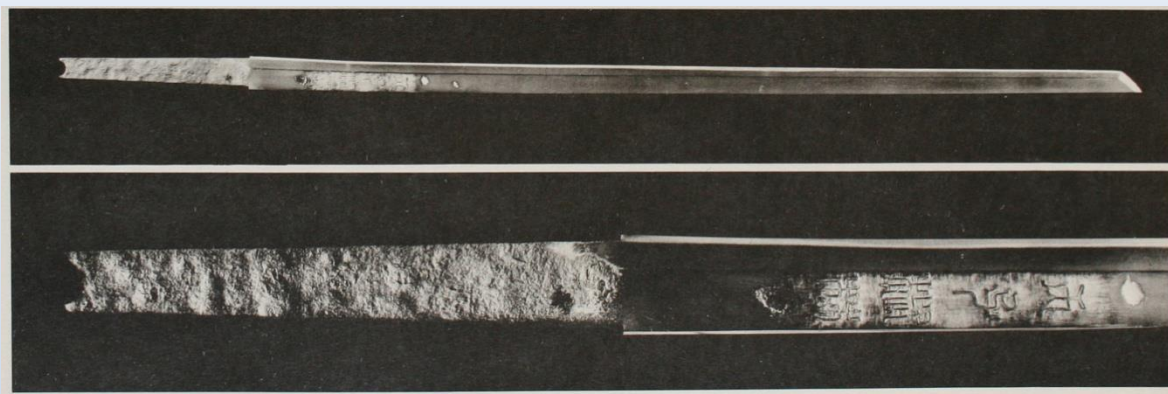
El clan Soga tenía a unos poderosos rivales anti-budistas en el clan Mononobe, que sostenían la supremacía de los cultos nativos, y aseguraban que las deidades japonesas se encontraban descontentas ante la propagación de un culto extranjero, como lo era el budismo. (A mí parecer sólo sentían envidia y buscaban un buen pretexto para hacerse del poder, pero así estaban las cosas.) Tras la muerte del emperador Yomei, ambas facciones se entregaron a una guerra religiosa que culminó en la batalla del monte Shigi, en 587. Según el relato del *Nihon Shoki*, la derrota del clan Soga era inminente, cuando el Príncipe Shōtoku cortó un árbol sagrado, elaborando a partir de él imágenes de los Cuatro Reyes Celestiales, las cuales colocó en su frente al tiempo que exclamaba: "*Si se nos permite obtener la victoria sobre el enemigo, prometo fielmente erigir un templo con una pagoda en su honor.*" Tras hacer sus votos, lanzó a sus hombres a la carga. Una flecha de uno de sus arqueros hirió mortalmente a Mononobe no Moriya, líder del clan enemigo. Sobra decir que el clan Mononobe fue completamente destruido en aquella batalla, y los afortunados que sobrevivieron se ocultaron, cambiaron de nombre y prometieron no volver a hacer cosas malas. El Príncipe Shōtoku cumplió, por supuesto, con su palabra, y mandó a construir el templo Shitennoji.

Por cierto, en dicho templo Shitennoji, entre otros valiosos tesoros y piezas de arte, se encuentran las espadas Heishishōrinken y Shichiseiken, que pertenecían al príncipe. El nombre de la Shichiseiken significa "Espada de las Siete Estrellas". No es una katana (éstas no se introducirían hasta el período

Muromachi, muchos siglos después). Se trata de una espada de diseño chino, y tiene grabadas las estrellas de la constelación de la Osa Mayor. Está relacionada con ceremonias taoístas y se dice que con ella se podía combatir a los espíritus malignos.



Shichiseiken. Imagen de Wikipedia (<https://ja.wikipedia.org/wiki/七星剣>)



Heishishōrinken. Imagen de Wikipedia (<https://ja.wikipedia.org/wiki/丙子椒林剣>)

El Príncipe Shōtoku fue elevado al cargo de regente bajo la emperatriz Suiko, en el año 593. Tuvo un tutor y consejero político proveniente de Corea, un monje llamado Gwalleuk, en japonés Kanroku, que trajo consigo libros con enseñanzas taoístas y

budistas, conocimientos acerca del calendario y astronomía, y de las técnicas del *onmyōdō* basadas en la filosofía de los Cinco Elementos y del yin-yang. (Esto ya comienza a parecerse al perfil de Miko).

Por aquellos lejanos tiempos, las relaciones políticas con la China de la dinastía Tang se habían enfriado. Aún así, la naciente escritura, la arquitectura, las artes, la filosofía y la forma de gobierno, estaban todas fuertemente influenciadas por el estilo chino, que era el modelo a seguir. Los monarcas chinos, por su parte, se conducían con arrogancia hacia la gente de la "isla de Wa", también llamados los "bárbaros del este". En el año 605, el emperador Yang de la dinastía Sui envió una carta al Príncipe Shōtoku en la que *"el soberano de Sui respetuosamente inquiere acerca del soberano de Wa"*. El hábil *Taishisama* lo trolleó añadiendo a su respuesta: *"Del soberano de la tierra del Sol naciente al soberano de la tierra del Sol poniente. ¿Cómo se encuentra usted?"*. Esto, por supuesto, ocasionó el enojo del emperador chino. ¿Cómo osaba un soberano de las tierras bárbaras tratarle como un igual? Podemos imaginar al príncipe riendo al imaginar su expresión. Esta fue también la primera ocasión en que se utilizó la palabra *nihon* (Tierra del Sol Naciente) para referirse a la nación japonesa.



Entre muchos de sus legados, se encuentra la promulgación de la primera constitución japonesa (que también es una de las primeras del mundo), inspirada en los ordenamientos confucionistas chinos y en el budismo. Tiene 17 artículos y básicamente es un conjunto de preceptos morales y virtudes a seguir para el correcto funcionamiento del Estado, además de que deposita la máxima autoridad en el emperador. Muchísimos siglos después, en el período Edo, los budistas japoneses seguían reverenciando dicha constitución. E incluso todavía al día de hoy, parte de su contenido aún se considera de aplicación válida.

El Príncipe Shōtoku murió el 8 de abril de 622. Su modesto mausoleo se encuentra en los terrenos del templo Eifukuji. ¿Realmente está ahí?



Tumba del Príncipe Shōtoku.

Fuente: http://nippon-kichi.jp/article_list.do?ml_lang=en&p=184



-Toyosatomimi no Miko-

No hay aquí ningún misterio. El Príncipe Shōtoku es la base histórica de Toyosatomimi no Miko. Solamente que ZUN se dio el lujo de tomarse... algunas libertades. Demasiadas libertades diría yo...

La primera diferencia que salta a la vista es que Miko es... mujer. Lo cual por razones obvias, ha ocasionado que los fans etiqueten a Miko como el "princeso trap" de Gensokyo. Es fuente de muchas bromas y de material pervertido (me viene a la mente unas imágenes que vi de Miko con Byakuren y Koishi). Por otro lado, esto parece ser bastante oportuno para todos aquellos varones que desean hacer crossplay del personaje.

Su perfil oficial de *Touhou Shinreibyō ~ Ten Desires*, nos cuenta que ella nació en un establo y que desde joven sobresalía por su inteligencia. Esto va de la mano con la historia del Príncipe Shōtoku, como ya hemos visto. Pero las cosas tomarán otros derroteros.

En el canon de Touhou, Taishi-sama escuchó hablar acerca del taoísmo de boca de una ermitaña forastera, Seiga Kaku. Por entonces, le afligía el hecho de tener que morir en algún momento, por lo que escuchar acerca de una religión que reverenciaba la naturaleza y que permitía alcanzar la inmortalidad al volverse uno con ella, le devolvió el rostro a la sonrisa (o la sonrisa al rostro). Taishi-sama nunca murió, sino que se valió de ciertas artes taoístas para convertirse en una *shikaisen*, es decir, una ermitaña inmortal.

Ya hemos leído que el Príncipe Shōtoku fue un activo impulsor y defensor del budismo. Pero según ZUN, Toyosatomimi no Miko en realidad practicaba el taoísmo, y sólo estaba utilizando el budismo (al que considera como una religión malvada) para mantener el orden de la nación y para evitar que sus rivales adquiriesen los poderes de las artes taoístas. Esto tiene relación con el hecho histórico de que durante el reinado del Príncipe Shōtoku seguían llegando muchas influencias culturales de Corea y de China, que incluían varios aspectos religiosos. Aquí tomemos el ejemplo de su asesor Kanroku, que tenía muchos conocimientos acerca del taoísmo. No resulta descabellado pensar que el príncipe practicaba tras bambalinas rituales taoístas transmitidos por la gente con las que tenía contacto, aunque no se haya encontrado evidencia de ello.

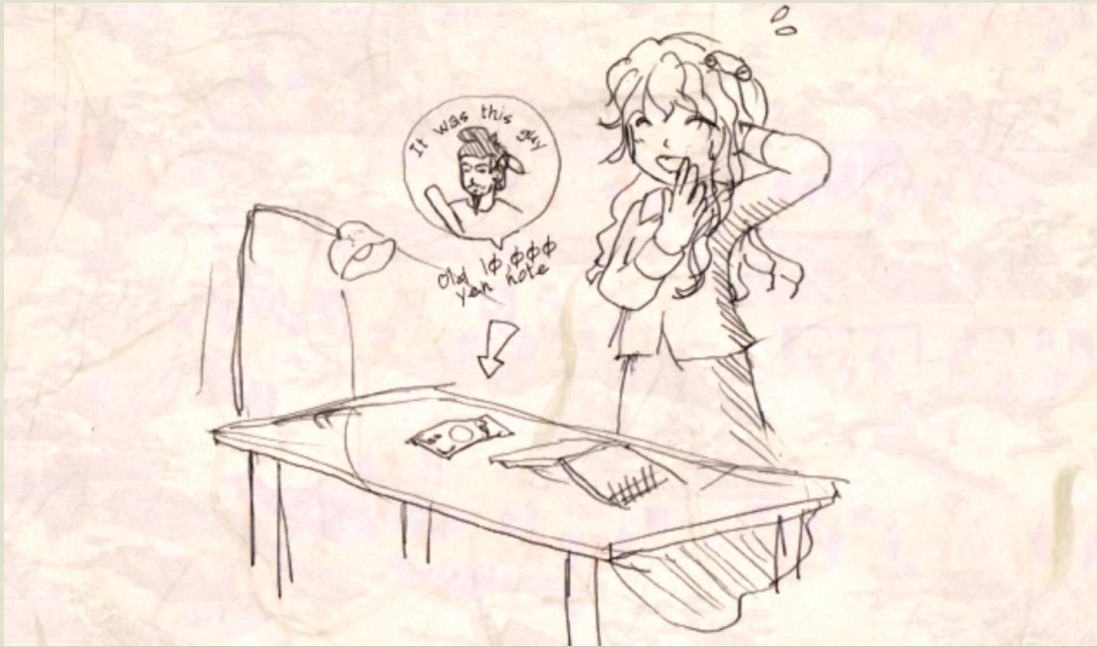
De hecho, el taoísmo en Japón nunca fue practicado del mismo modo y en la misma escala como en Corea o China. Básicamente se limitaba a pequeñas sectas chamánicas y a inmigrantes del continente. Más bien, las influencias taoístas que llegaron a Japón se sincretizaron con el budismo y el shintoísmo, y se puede apreciar su influencia en las prácticas de astrología, adivinación, *onmyōdō* y *shugendō*, en rituales shintoístas, entre otros. (Para profundizar más sobre el tema, se recomienda el libro de Jeffrey L. Richey, *Daoism in Japan*).

Tenemos más elementos que nos refieren con Shōtoku:

- Toyosatomimi no Miko puede escuchar los deseos de hasta diez personas simultáneamente.
- Utiliza una capa morada, posible referencia a la leyenda de la visita de Bodhidharma.
- En sus orejas aparece el kanji de *Wa* (armonía), antiguo nombre de Japón.
- Los colores de su indumentaria están basados en un sistema de doce rangos cortesanos que se distinguían por el adorno de su sombrero y el color de su ropa (los cuales son los mismos colores de las páginas de este artículo), implementado por el Príncipe Shōtoku.
- Porta una espada, aparentemente la Shichiseiken.
- El lugar donde la encontramos por primera vez es el Salón de los Sueños del Gran Mausoleo (*Yumedono Daishibyou*). En el templo Houryuu-ji, cuya construcción fue ordenada por el Príncipe Shōtoku, existe una construcción octagonal llamada Salón de los Sueños (*Yume-dono*). Fue construida en 739, en los terrenos de lo que alguna vez fue el palacio privado del príncipe, y con el propósito de tranquilizar su espíritu. Dentro se encuentra una imagen de Kannon tallada a semejanza del Príncipe Shōtoku.

No dejemos de mencionar a las esbirras de Miko: Soga no Tojiko y Mononobe no Futo, cuyo trasfondo histórico es el de los antiguos clanes Soga y Mononobe. Por supuesto, en la vida real dichos clanes se detestaban mutuamente y no soportaban verse ni en pintura, pero en Gensokyo sus últimos miembros han hecho las paces y viven en armonía y alegremente. (Ni siquiera parece tener importancia el hecho de que Futo en venganza saboteara el ritual de Soga para volverse inmortal... ¡Fue sólo un resbalón!).

En conclusión, el personaje de Toyosatomimi no Miko se sustenta bastante de la esencia histórica del Príncipe Shōtoku. Pero guardando sus diferencias. Miko actúa más como la facción anti-budista del clan Mononobe que en la vida real combatió. Y además es... mujer. Me parece que ZUN juega con la divertida idea de que todo lo que sabemos podría no ser del todo cierto. Shōtoku fue siempre una mujer, pero de alguna manera olvidamos su verdadero aspecto. Y los fans japoneses tendrían que preguntarse, "¿entonces quién rayos es éste tipo que aparece en los billetes viejos?".



¿Así que quién es él? Arte original de Team Shanghai Alice.

En el mundo moderno las personas dejaron de tragarse todas las historias de antaño. El Salón de los Sueños del Gran Mausoleo se hundió en el olvido y desapareció del mundo, junto con los espíritus que en él reposaban. Después de todo, es así como funciona Gensokyo. El ilusorio país a donde van a parar leyendas que la memoria colectiva hace ya mucho tiempo dejó atrás.

Ahora pasemos a analizar algunas leyendas más.

-La prodigiosa memoria de Hieda no Are-

Todo comenzó cuando el dios Izanagi y su esposa Izanami crearon la Tierra del Sol Naciente, después a las deidades y luego a los humanos. Éste es el origen del shinto, y de todos los mitos que lo componen. Datan de épocas anteriores a la misma escritura japonesa, por lo que antiguamente la tradición se transmitía de manera oral.



Páginas del *Kojiki*, también conocido como *Furukotofumi*, es la recopilación de crónicas más antigua de Japón. Está escrito en una arcaica forma de escritura llamada *man'yōgana*, que utiliza caracteres chinos para representar sonidos japoneses. Imagen de Wikipedia.

Hieda no Are vivió en Japón durante el período Nara, a finales del siglo VII y principios del VIII. Lo interesante es que nadie puede asegurar si fue hombre o mujer, pero algunos historiadores apuntan a la segunda opción. Esto ya que un pasaje de un libro ceremonial y de rituales titulado como *Seikyūki*, sugiere que Hieda no Are provenía de la familia Sarume-no-kimi, que según la leyenda traza sus orígenes hacia la diosa shintoísta del amanecer, Ame-no-Uzume-no-Mikoto, y cuyos miembros femeninos solían servir en la corte imperial. Algunos investigadores como Hirata Atsutane (1776-1845) y Yanagita Kunio (1875-1962) relacionan el trabajo de Hieda no Are con el papel que históricamente han realizado las mujeres en la tradición oral japonesa.

Distinguida por su gran inteligencia y buena memoria, a la edad de 28 años recibió del emperador Tenmu la encomienda de recopilar y corregir las tradiciones orales diseminadas a lo largo del territorio de Japón, que son la base de los textos llamados *Teiki* y *Kyūji*. Esto tenía como finalidad principal la de establecer una conexión entre la corte imperial y las deidades, especialmente con Amaterasu, la diosa del Sol. El emperador dictó el contenido de dichos textos a Are, que consiguió memorizarlos palabra por palabra. (Cualquier estudiante envidiaría tal habilidad).

El trabajo quedó sin concluir tras la muerte del emperador en el año 686, y todo el esfuerzo de Are en retener en su memoria cada palabra parecía que sería en vano. Años después, la emperatriz Genmei ordenó al cronista Ō no Yasumaro proseguir con el trabajo en base a lo que Are había preservado en su milagrosa y envidiable memoria. Así, Are transmitió oralmente las leyendas y genealogías que recibió del emperador Tenmu, y Yasumaru se encargó de redactarlo en caracteres chinos, que en aquellos años fue una tarea bastante complicada ya que se podía perder el significado original, y terminar escribiendo cosas sin sentido de algo considerado tan sagrado era inaceptable. Aún hoy en día incluso para los japoneses resulta complicadísimo leer el *Kojiki* en su texto original. De acuerdo a Wikipedia, dicha forma de escritura emplea kanjis por su valor fonético, no por su significado.

Fue así como en el año 712 se terminó de escribir el *Kojiki*, el libro histórico más antiguo de Japón, y de gran importancia para el shinto y para la institución del emperador. Dividido en tres partes, abarca desde la Era de los Dioses, hasta la vida del 33° emperador.

Ō no Yasumaro siguió trabajando en la edición del *Nihon Shoki*, otro libro de crónicas más completo. Pero desconocemos cual fue el destino de la brillante persona de Hieda no Are tras terminarse de escribir el *Kojiki*. Su propia historia se pierde difusa entre las brumas del mito.

-Hieda no Akyuu-



La novena niña de Miare. Arte original de Aki★Eda. Traducción de *Memorable Gensokyo* por Paty Scans.

Según el canon de Touhou, Hieda no Are ha ido reencarnando a lo largo de las épocas. Estas reencarnaciones serían: Hieda no Aichi, Hieda no Ani, Hieda no Ami, Hieda no Ayo, Hieda no Ago, Hieda no Amu, Hieda no Anana, Hieda no Aya y Hieda no Akyuu, y han tomado el rol de cronistas de Gensokyo. Según lo que deja ver su artículo de *Perfect Memento in Strict Sense*, algunas de esas reencarnaciones pudieron ser hombres. Hieda no Akyuu nació en agosto de 1994 según su artículo del Bunbunmaru en *Perfect Memento in Strict Sense* y, al igual que la Hieda no Are histórica, posee una prodigiosa memoria.

Desde que Hieda no Aichi tenía 18, comenzó a escribir las crónicas de Gensokyo.



-El poeta ermitaño Saigyō Hoshi-

Saigyō Hoshi nació en Kyoto en el seno de una familia noble, en el año 1118, siendo su nombre original el de Satō Norikiyo. Era el final del período Heian y le tocó vivir la transición hacia el período Kamakura, durante el cual emergieron los samuráis, la autoridad del shōgun y el establecimiento del modelo feudal. Durante esos complicados años estuvo trabajando como guardián del emperador retirado Toba. En el año 1140, a la edad de 22, por algún motivo del que nadie está muy seguro (posiblemente líos amorosos), decidió retirarse de las ataduras de la vida mundana para volverse monje budista. Unos años más tarde, en referencia al Buda Amida y su Paraíso Occidental, tomó el nombre de Saigyō, que significa "viaje occidental". Con el espíritu lleno de melancolía, se embarcó en largas y poéticas travesías por el norte de Honshū.



Hablar de Saigyō es hablar de los cerezos en primavera. En el transcurso de su vida, Saigyō les dedicó un gran número de poemas. Por eso es también conocido como "el poeta de los cerezos". Entonando sutras budistas para disipar su soledad, llegó a las orillas del río Tozu, y ahí los cerezos lo recibieron extendiendo sus ramas en pleno florecimiento. *Entre los pétalos esparcidos, Saigyō vio un mundo sagrado. Incapaz de evitar que su mente flotase junto con los pétalos, continuó cantando a los cerezos en flor hasta su muerte.*

El poeta murió el 23 de marzo de 1190, en el templo Hirokawa en Kawachi, en lo que ahora es Osaka. Su tumba aún es visitada por turistas y seguidores de su talento. Nos dejó un legado de 34 poemas acerca de pinos, 25 poemas sobre flores de ciruelo, y 230 sobre cerezos en flor. Ejerció una gran influencia en poetas posteriores, como el famoso Matsuo Bashō.



Yuyuko Saigyouji

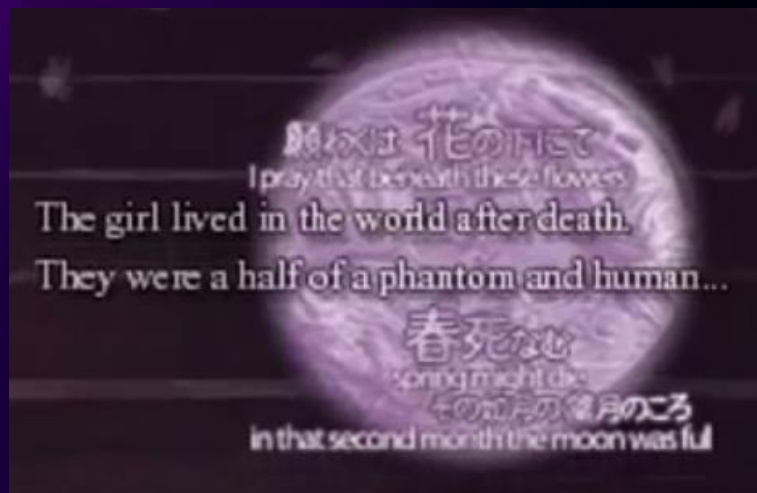
Y Saigyou Hoshi también influyó en ZUN para su personaje de la princesa del Hakugyokurou, Yuyuko Saigyouji, que debutó en *Perfect Cherry Blossom*. En el perfil de Yuyuko, ZUN menciona que *"hace mucho tiempo, vivía un maravilloso poeta en Gensokyo. Amaba la naturaleza y pasaba la mayor parte del tiempo viajando. Cuando se percató de que la hora de su muerte se acercaba, eligió comenzar su descanso eterno bajo el más hermoso cerezo que pudiera encontrar..."* Y prosigue relatando que dicho

cerezo ejercía tanta atracción a las personas para que muriesen bajo sus flores, que terminó por convertirse en un árbol youkai: el Saigyou Ayakashi. El hermoso pero terrible youkai fue sellado utilizando el cadáver de Yuyuko y de otras víctimas, y ahora se encuentra en el Inframundo, en el jardín de la princesa fantasmal.

No hay evidencia de que el poeta de los cerezos haya tenido alguna hija llamado Yuyuko, o que haya fundado algún clan Saigyouji. Y por supuesto, su modo de vida era completamente opuesto al de un miembro de la nobleza. No era dueño de ningún palacio ni tenía sirvientes. Pero al igual que Saigyou, a Yuyuko se le asocia con los cerezos. Le gusta contemplar las flores y disfrutar de un buen *hanami* (fiesta de las flores). Y su personalidad despreocupada se asemeja a la de aquel poeta errante de antaño.

Negawaku wa (esta es mi plegaria);
Hana no shita ni te (morir bajo las flores);
Haru shinan (morir en primavera);
Sono kisaragi no (en el mes de kisaragi);
Mochizuki no koro (cuando la Luna sea llena).
Poema de Saigyou Hoshi

-L



-Las profundas lecturas de Motoori Norinaga-

Motoori Norinaga nació en el pueblo de Matsusaka de la provincia de Ise, en lo que hoy es la prefectura de Mie, el 21 de junio de 1730, durante el Período Edo. Según la tradición, sus padres, unos comerciantes de algodón, rezaron por un hijo en el santuario Mikumari. Muy atrás habían quedado los años de Hieda no Are y del emperador Tenmu. Japón había pasado por períodos de prosperidad para después hundirse en el caos de largas y sangrientas guerras civiles entre señores feudales. El *Kojiki* había caído casi en el olvido. Fue Motoori Norinaga, estudioso alineado a la corriente intelectual denominada como kokugaku (Estudio nacional de japanología, que rechazaba las influencias extranjeras del budismo y del confucionismo), quien llevo a cabo un extenso estudio de dicha obra. (Originalmente iba a heredar el negocio familiar tras la muerte de su padre, pero por fortuna para las letras japonesas y para Kosuzu, sintió que no debía desperdiciar su intelecto vendiendo algodón, y mejor se inclinó por el estudio y la lectura, investigando mucho dentro de su estudio privado Suzunoya).

Motoori hizo notar que el *Kojiki* había sido alterado, y dedicó buena parte de su tiempo a corregirlo a su texto original. En 1798, tras 35 años de investigación, terminó sus *Comentarios sobre el Kojiki*, el cual comenzó a ser considerado como un clásico del shinto. Motoori depositaba una gran fe en el shinto, y era también un gran amante del idioma japonés. De hecho, sus estudios de los textos antiguos sirvieron para establecer una tradición gramática japonesa nativa.



Motoori falleció el 5 de noviembre de 1801. Se le otorgó el título póstumo de *Akitsu Hikomizusakurane no ushi*. Fue sepultado en el monte Yamamuro, a las afueras de Matsusaka. Sus manuscritos y su biblioteca personal fueron declarados como Propiedad Cultural de Importancia por el gobierno japonés y se encuentran en el Museo

Municipal Motoori Norinaga de Matsusaka. Algunos de sus herederos también fueron importantes maestros y expertos en la gramática japonesa.



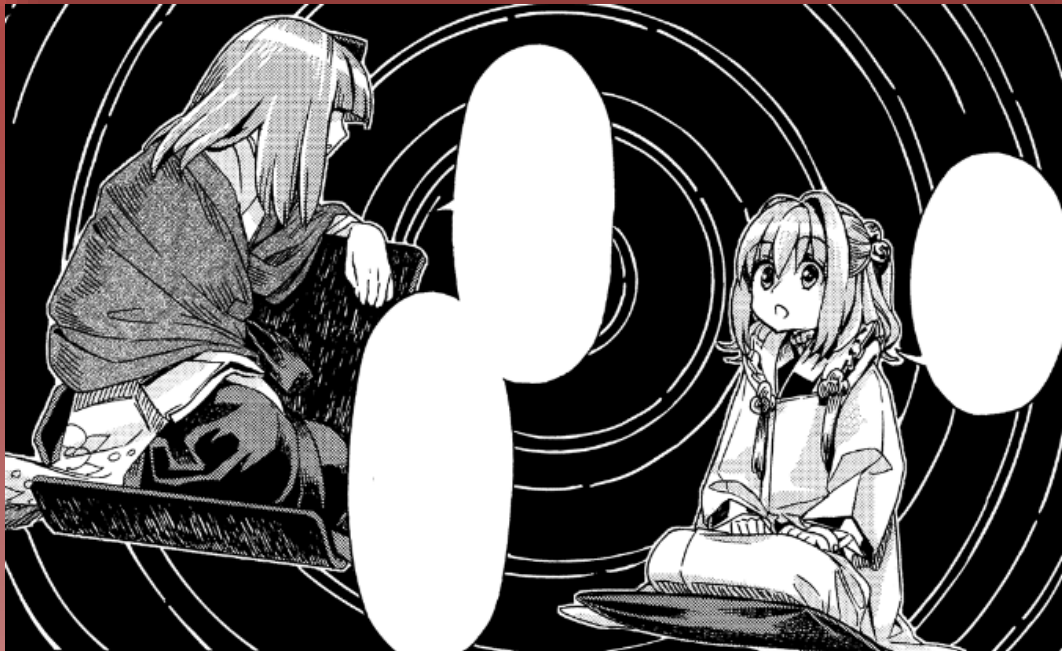
Kosuzu Motoori

La historia de Kosuzu Motoori se encuentra en el manga *Touhou Suzunaan ~ Forbidden Scollery*. Ella atiende un negocio de renta de libros en la aldea humana llamado Suzunaan, que está inspirada en Suzunoya, el estudio personal de Motoori Norinaga. El emblema del negocio es un nabo, lo cual parece estar inspirado en una ilustración que le dedicó a Motoori uno de sus discípulos de manera póstuma.

(<http://www.norinagakinenkan.com/norinaga/kaisetsu/onraizu.html>)

Una de las habilidades de Kosuzu es la de poder descifrar cualquier texto, sin importar en qué idioma se encuentre inscrito, con tan sólo tocarlo. Esto sería una referencia a la habilidad de Motoori

Norinaga de descifrar textos antiguos (¡aunque a él le tomaba un poco más de tiempo!)



La estrecha relación entre Kosuzu y Akyuu se puede explicar en el hecho de que Motoori Norinaga estudió extensamente la obra de Hieda no Are.

-Patrick Lafcadio Hearn: El extranjero que interpretó a Japón-



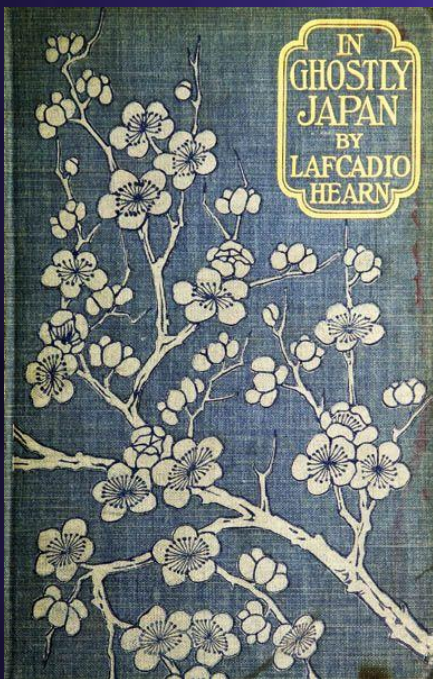
En la actualidad, el nombre de Lafcadio resulta familiar para todos los conocedores de Touhou y de la cultura japonesa, aunque en su tiempo no gozaba de mucha fama que digamos. Nació el 27 de junio de 1850 en la isla de Lefkada, Grecia, en ese entonces un protectorado británico. De padre irlandés y madre griega, su infancia fue complicada. Le fue difícil estar con su padre y con su madre simultáneamente e intercalaba períodos en Irlanda y en Grecia. Fue a parar bajo los cuidados de una tía abuela quien intentó inculcarle religión. Fue en la biblioteca de esta señora en donde Lafcadio tuvo contacto con la literatura griega y, al igual que muchos de nosotros durante nuestra juventud, se interesó especialmente en la mitología.

En el colegio se volvió un experto en francés y en inglés. A los 16 años sufrió un accidente en el ojo izquierdo que le ocasionó una infección, que posteriormente le ocasionó ceguera. Un año después, su tía abuela cayó en la ruina, situación que lo dejó con muy escasos peniques en el bolsillo. Se le solía ver vagabundeando en las calles, sin poder establecer un rumbo a su vida. No fueron los años de Lafcadio.

Un par de años después, en 1869, su tía abuela consiguió reunir suficientes recursos para enviarlo a Estados Unidos, específicamente a Cincinnati, donde se encontraría con unos familiares que le ayudarían a ganarse la vida. Sin embargo, estos poco pudieron ofrecerle. Lo despidieron con 5 dólares, y le desearon muchísima suerte. Durante un tiempo, un desamparado Lafcadio estuvo durmiendo en establos y bodegas a cambio de trabajo en esos lugares. Un buen día, sin embargo, trabó amistad con un impresor llamado Henry Watkin, el cuál le ofreció trabajo e incluso le prestó libros de su biblioteca. Incluso le encontró un apodo: "El cuervo", por el poema de Alan Poe. ¿Será que Aya Shameimaru también está inspirada en él, o será sólo coincidencia?

Lafcadio se dedicó al periodismo, y con el paso del tiempo llegó a ser considerado como el reportero más intrépido de Cincinnati. En 1878 se afincó en Nueva Orleans, donde además de dedicarse al periodismo, también traducía autores franceses, y publicó algunos libros acerca de la peculiar cultura de su nuevo hogar. Pero sería un viaje, unos años más tarde, a Oriente, el que lo marcaría, y en el cual encontraría la que fue su inspiración definitiva.

En 1890 llegó a Japón, en plena temporada de florecimientos de cerezos, enviado como corresponsal. El trabajo fue corto, pero a Lafcadio aquél país lo dejó absorto: la música, las vestimentas, los aromas, los insectos, las artes marciales, la mitología, la filosofía de sus religiones, las costumbres de la gente... De todo ello se encargaría de escribir con el paso del tiempo. Japón por entonces se encontraba en plena era Meiji, hacía apenas unas décadas se había abierto al resto del mundo, y para los occidentales que conseguían visitarlo resultaba un lugar exótico sacado de algún antiguo cuento. Lafcadio sostenía tensas relaciones laborales con su jefe, situación que lo empujó a renunciar al periódico. La historia se repetía: sin empleo, en un país desconocido. Gracias a una recomendación, logró conseguir un pequeño puesto de enseñanza en una escuela en la ciudad de Matsue. Cada día transcurrido, su fascinación hacia Japón no hacía sino aumentar. Incluso contrajo matrimonio con la hija de un clan local de samuráis con la cual tuvo tres hijos varones y una hija, adoptó el budismo como religión y en 1896 el caballero victoriano se naturalizó japonés, tomando como nombre el de Koizumi Yakumo. ¡Sin duda alguna Lafcadio fue lo que hoy llamamos todo un weeab!



El período de 1869 a 1903 fue el más prolífico de Lafcadio Hearn. Estos años vieron surgir varios de sus libros más conocidos sobre la cultura japonesa. En 1904 escribió *Japón, un Intento de Interpretación*, con el propósito de publicarlo en Occidente. Sin embargo, Lafcadio jamás volvió a Estados Unidos, pues falleció el 26 de septiembre de 1904. Su tumba se encuentra en el cementerio de Zoshigaya. Sus obras tuvieron una escasa penetración en Occidente por entonces, aunque en Japón fue muy querido, al ser uno de esos extranjeros que lograron interpretar correctamente la cultura japonesa. Algunos monumentos se han erigido en su memoria, y al lado de su antigua residencia en Matsue se encuentra un museo conmemorativo. Apenas en los últimos años, con el creciente interés por la cultura japonesa, se le ha comenzado a hacer justicia en Occidente. En su tierra natal griega se abrió un museo y en Irlanda hay jardines con su nombre que combinan elementos griegos, irlandeses, estadounidenses y japoneses.

Yukari Yakumo / Maribel Hearn

Yakumo tatsu / Izumo yaegaki / Tsumagomi ni / Yaegaki tsukuru / Sono yaegaki wo. (Hay ocho nubes en el palacio de Izumo, el de ocho vallas, donde mora mi esposa, por ocho vallas resguardada). Se dice que éste es el primer poema japonés y aparece en el *Kojiki* (compilado por Hieda no Are, experta narradora de tradiciones antiguas), en donde se le atribuye al dios Susanoo. De aquí Lafcadio Hearn tomó su nombre japonés Koizumi Yakumo. El mismo poema es mencionado por Rinnosuke durante una conversación acerca del origen de Yukari Yakumo, en el

capítulo 26 de *Curiosities of Lotus Asia*. No le preguntemos a ZUN sobre si existe una relación entre Lafcadio Hearn y Yukari Yakumo, ¡siempre responde con evasivas! Pero nos deja algunas pistas. En el mismo tomo de *Curiosities*, el viejo Kourin concluye que Yukari está utilizando un nombre inventado, en otras palabras, que no es el verdadero. Algo así como cuando Lafcadio Hearn se cambió de nombre por el de Koizumo Yakumo. Yukari también es una de las responsables de crear la Barrera Hakurei, la cual recordemos mantiene a todas esas criaturas legendarias alejadas del mundo exterior. Algo así como Koizumi Yakumo escribiendo acerca de los mitos japoneses, preservándolos dentro de las páginas de sus libros. Y así como Lafcadio amaba profundamente a la cultura japonesa, el perfil oficial de Yukari nos dice que nadie puede competir con ella en cuanto al amor que profesa por Gensokyo.



Ilustración por Aki★Eda.
Perfect Memento in Strict Sense.



Arte original de Team Shanghai Alice.

El caso de Maribel Hearn es más evidente. Lo primero que salta a simple vista es el apellido y que se trata de una extranjera asentada en Japón, pero hay otros detalles. Los títulos de algunos de los CDs del *Secret Sealing Club* se asemejan a los de libros de Lafcadio: *Ghostly Field Club / In Ghostly Japan*, *Retrospective 53 Minutes / Exotics and Retrospectives*, *Changeability of Strange Dream / Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*, *Magical Astronomy / The Romance of the Milky Way*. No solamente los nombres se asemejan, sino que las historias de los CDs hacen alguna alusión a las historias de los libros. El propio *Secret Sealing Club* tiene como actividad investigar sucesos paranormales, algo similar a lo que hacía el Sr. Hearn al publicar escritos sobre fantasmas y youkais.

La habilidad de Maribel es muy interesante: Puede ver todas las barreras entre los distintos mundos o dimensiones, pero no manipularlas. Ha viajado en sueños a Gensokyo, y asegura que esa habilidad le ha sido heredada de sus antepasados. He aquí otra referencia, de que Maribel sería una descendiente de Lafcadio. Por supuesto, el autor de *Kwaidan* nunca nos dijo que podía ver la Capital en la Luna, pero sí escribió un delicioso relato sobre el país ilusorio de Hourai, y estaba consciente de las fantasmagorías de la existencia, tal como lo aprendió del budismo. El viaje de Maribel a Gensokyo alude al viaje de Lafcadio a Japón, país en el que finalmente se sentía más cómodo que en su tierra natal.

Y ahora viene un chisme muy curioso: En el pueblo de Hikawacho, hay una panadería llamada Mulberry. "¿Y a qué rayos viene de pronto esa información tan random?", quizás más de uno esté pensando. Pues, porque además de que pueden pasarse a comprar algún delicioso pan en su próximo viaje a Japón, resulta que en éste lugar Lafcadio estuvo impartiendo clases. Mulberry significa "mora", una fruta que al madurar adquiere un color morado (el nombre de Yukari significa violeta o morado), y en japonés se pronuncia de una forma muy parecida a la de *maeriberii*, el nombre de Maribel. ¿Coincidencia?

No queda duda alguna sobre el influjo que Lafcadio Hearn ha ejercido en ZUN, especialmente en sus personajes de Yukari Yakumo y Maribel Hearn. Gracias al creciente interés por la cultura nipona, muchos de sus libros ya circulan traducidos a nuestro idioma. Así que en su próxima visita a la librería, no dejen de buscarlos.

Si desean leer un poco más acerca de la relación entre Yukari y Maribel, los invito a echarle un vistazo al artículo que escribí sobre el tema en la revista Bunbunmaru Extra! #8.

-Otras referencias-



-Byakuren Hijiri-

En Japón, a mediados del período Heian, vivió un monje budista conocido como Myouren. Radicaba en el templo Chougosonshi, en la provincia de Shinano. La historia de sus milagros (entre ellos, que curo al emperador Daigo invocando a Bishamonten) se encuentra en las pinturas de unos pergaminos o rollos horizontales conocidos como *emakimono*, o *emaki* de forma abreviada. En uno de estos pergaminos está la Leyenda del Monte Shigi (*Shigisan-engi*), en la que Myouren recibe la visita de una monja que resulta ser su hermana. En el canon de Touhou, Byakuren es la hermana mayor de Myouren, y establece en Gensokyo el templo Myouren-ji, llamado así en honor a su hermano. Como dato curioso, mientras que en su templo Byakuren mantiene a una youkai tigresa, actualmente en la entrada del templo Chougosonshi se encuentra una muy simpática estatua de un tigre. (Información en <http://www.shigisan.org>)



-Hata no Kokoro-

Los miembros originales del clan Hata eran inmigrantes provenientes del continente, posiblemente de China o de las estepas asiáticas, y ejercieron una influencia cultural en la historia japonesa. En los tiempos del Príncipe Shōtoku, éste poseía un valioso aliado llamado Hata no Kawakatsu. El príncipe le encomendó ejecutar 66 danzas sagradas para aplacar los males de la tierra, para lo cual 66 máscaras de *Gigaku* fueron creadas. Dichas máscaras estaban tan bien elaboradas que parecían tener vida propia. De ahí surge la historia del *menreiki*. Por cierto, la interpretación de las danzas se llevó a cabo en el palacio imperial, y salió tan bien que el Príncipe Shōtoku instruyó que se siguiese realizando posteriormente. Fue así como nació la ceremonia teatral del *kagura*, que a su vez influyó en el desarrollo del teatro *Noh*. Se dice que tras la muerte del Príncipe Shōtoku, Hata no Kawakatsu cayó en desgracia entre los miembros del clan Soga, y se vio forzado a huir

rumbo la costa, en lo que hoy es la ciudad de Ako, prefectura de Hyogo. Se dice que su tumba está en una pequeña isla cercana llamada Iki, la cual es sagrada y está vedada a los visitantes. Cada otoño se lleva a cabo un *matsuri* en su honor.

<http://www.greenshinto.com/wp/2015/05/05/hata-part-2-kawakatsu>

<http://www.greenshinto.com/wp/2016/10/10/hata-8-kawakatsu-festival-osake-jinja/>



-Sanae Kochiya-

En la prefectura de Nagano, en los alrededores del lago Suwa, vive una dama llamada Sanae, cabeza de la 78 generación de la familia Moriya, que rastrea sus orígenes en el dios Moreyashin (la palabra "Moreya" es una pronunciación japonesa arcaica de "Moriya"). La familia está muy vinculada al Gran Santuario de Suwa, dedicado a Takeminakata, dios del viento, del agua y de la agricultura, mencionado en el *Kojiki*. Tenían el antiguo rol de sacerdotes jefes, que entre sus funciones estaban las de llevar a cabo rituales e invocar a los Mishaguji, deidades nativas del culto animista que se practicaba en la región. Durante el período Meiji, se abolió la línea hereditaria de sacerdotes a favor del shintoísmo estatal, por lo que perdieron su posición y el gobierno pasó a controlar el santuario de Suwa. Actualmente la señora Moriya se dedica al estudio, preservación y difusión de la cultura de su tierra natal.



-Fujiwara no Mokou-

Fujiwara no Fuhito (659 - 13 de septiembre de 720) es la base del personaje Kuramochi no Miko en el cuento del cortador de bambú. Tuvo algunas hijas de las que se desconocen sus identidades. El clan Fujiwara fue el más poderoso e influyente durante el período Heian y sus miembros usualmente ejercían poderosos cargos de regentes imperiales, gobernadores, vice-gobernadores, nobles cortesanos, aristócratas, samuráis, entre otros. Su poder fue declinando tras el ascenso de la casta guerrera y el establecimiento del shogunato. Aún así, sus descendientes se mantuvieron muy cercanos a la corte imperial.



-Kagerou Imaizumi-

Su apellido es una referencia al zoólogo Yoshinori Imaizumi (11 de marzo de 1914 - 02 de abril de 2007). En 1970 publicó un artículo sobre sus estudios acerca del lobo de Honshū (*Canis lupus hodophilax*), una de las dos subespecies extintas de lobos japoneses.

-Historia de Touhou Youyoumu ~ Perfect Cherry Blossom-

"¡Hay cuerpos muertos enterrados bajo los cerezos! Tienes que creerlo. De otro modo, posiblemente no podrías explicar la belleza de los cerezos en flor. Estuve inquieto, últimamente, al no poder creer en tal belleza. Pero al fin lo he comprendido: ¡hay cuerpos muertos enterrados bajo los cerezos! Tienes que creerlo." Con el párrafo anterior comienza el libro *Bajo los Cerezos*, del escritor Motojirō Kajii (17 de febrero de 1901 - 24 de marzo de 1932). Tuvo una fugaz carrera literaria, truncada por la tuberculosis. No obstante, dejó una huella duradera en la cultura japonesa, y sus escritos son considerados como obras maestras de la literatura.

-Akutagawa Ryuunosuke no kappa ~ Candid Friend-

Ryūnosuke Akutagawa (01 de marzo de 1892 - 24 de julio de 1927), es uno de los autores japoneses más reconocidos. Era de la idea de la universalidad de la literatura, y de que se podían combinar elementos tanto de la cultura occidental como de la cultura oriental. Uno de sus libros más conocidos es *Kappa*, publicado en 1927.

-Hartmann's Youkai Girl-

Puede ser una referencia al filósofo alemán Eduard von Hartmann, que escribió un libro titulado *Filosofía del Inconsciente*. También del psiquiatra y psicoanalista austriaco Heinz Hartmann, conocido por sus aportes teóricos de la psicología del ego.

Estas son algunas las inspiraciones de personajes históricos que ha tomado ZUN como base para sus personajes. Intenté salirme de la información concentrada en la Touhou Wiki, indagando más acerca de dichas personas y sus obras, comparando fuentes para detectar contradicciones. Lo único que lamento es no saber japonés, ya que ellos tienen muchísima más información y muy fiable. Aún así, el traductor de Google sirvió de mucho.

En lo personal, disfruté escribiendo el artículo, ya que me enteré de muchas cosas que no conocía. Dentro del amplio mundo de fans de Touhou, hay quienes les apasiona el danmaku. Muchos otros se inclinan especialmente por la música. También por los mangas, o por el cosplay, o incluso por coleccionar objetos relacionados con la serie. A mí me atrae mucho la historia del canon y sus inspiraciones culturales. Antes de conocer Touhou, diría que mi nivel de cultura japonesa era bastante básico: samuráis, geishas, un poco de mitología, y algunas otras cosillas que se aprenden de los videojuegos o del anime. Desde que conocí Touhou a principios de 2010, me he acercado más a la riqueza cultural nipona. Antes, por ejemplo, si me preguntabas que quién era Hieda no Are o Lafcadio, a lo mejor te respondía con algo como: "What... Pues no tengo ni la menor idea. ¿Qué tienen que ver ellos con Japón?". Con Touhou, ZUN te invita a investigar más sobre el trasfondo de sus personajes, de los que muchas no son sólo chicas creadas al aire, sino que tienen un origen. Él no es sólo un borrachito simpático que crea juegos difíciles llenos de chicas. Es una persona muy culta, consciente de sus raíces. El Príncipe Shōtoku, Hieda no Are, Saigyou Hoshi, Motoori Norinaga y Lafcadio Hearn, todos ellos forman parte de las raíces tanto japonesas como universales que alimentan la imaginación y permiten que algo como Gensokyo sea posible.

Les invito a seguir disfrutando del resto de la revista. Encontrarán aportes buenísimos y divertidos como el video de Shadnick.

También los invito a que, en alguno de sus momentos de ocio, lean algunos de mis relatos cortos:

- ❖ [Carta de Navidad de Alice / La Horrible Navidad de Alice](#)
- ❖ [Cae la noche](#)
- ❖ [Un sueño de marionetas](#)
- ❖ [El nacimiento de Youmu](#)
- ❖ [La muy cómica muerte de Usami Renko](#)

Fuentes:

Touhou Wiki (<https://en.touhouwiki.net>)

Encyclopedia of Shinto (<http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/>)

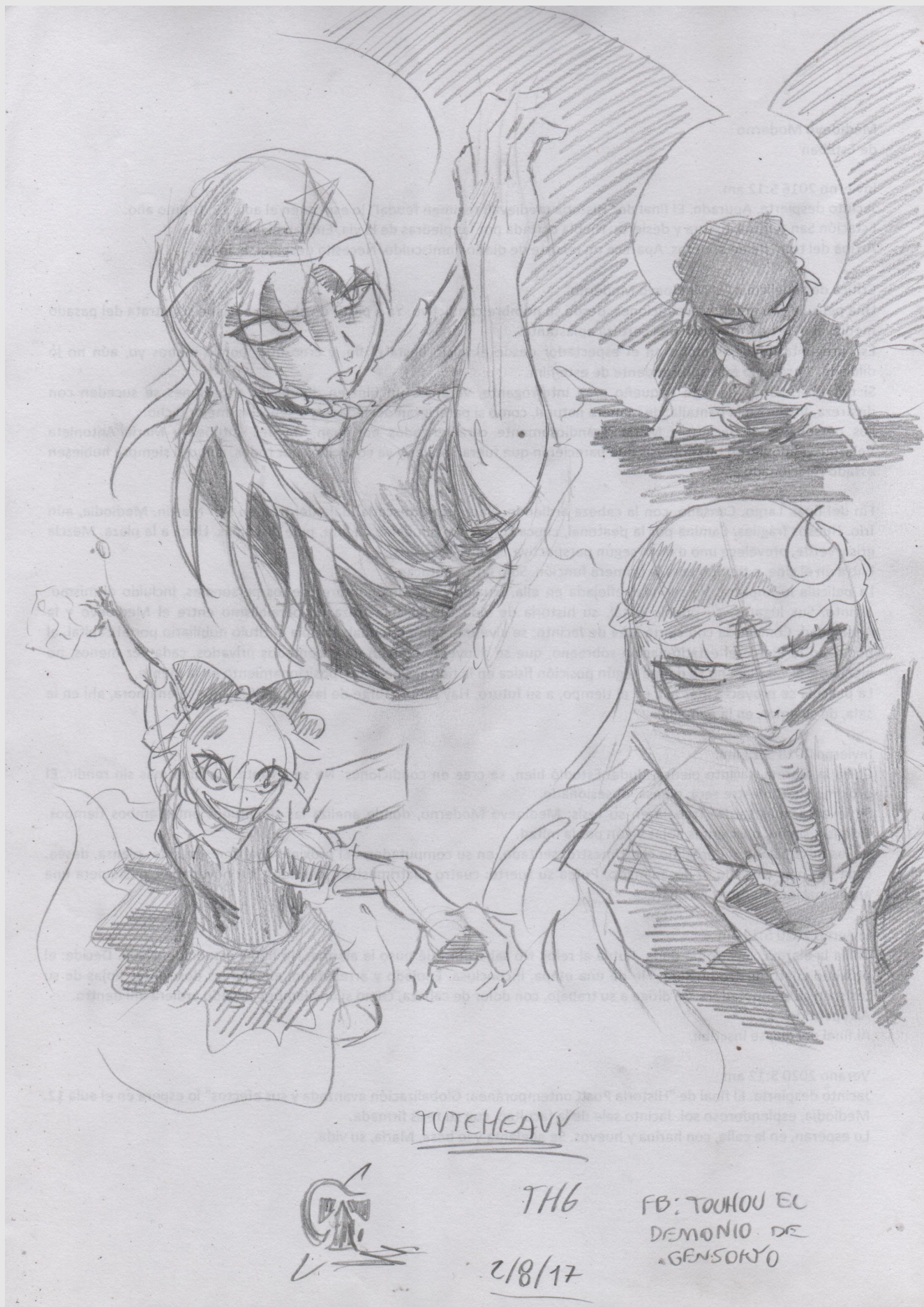
New World Encyclopedia (<http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Saigyo>)

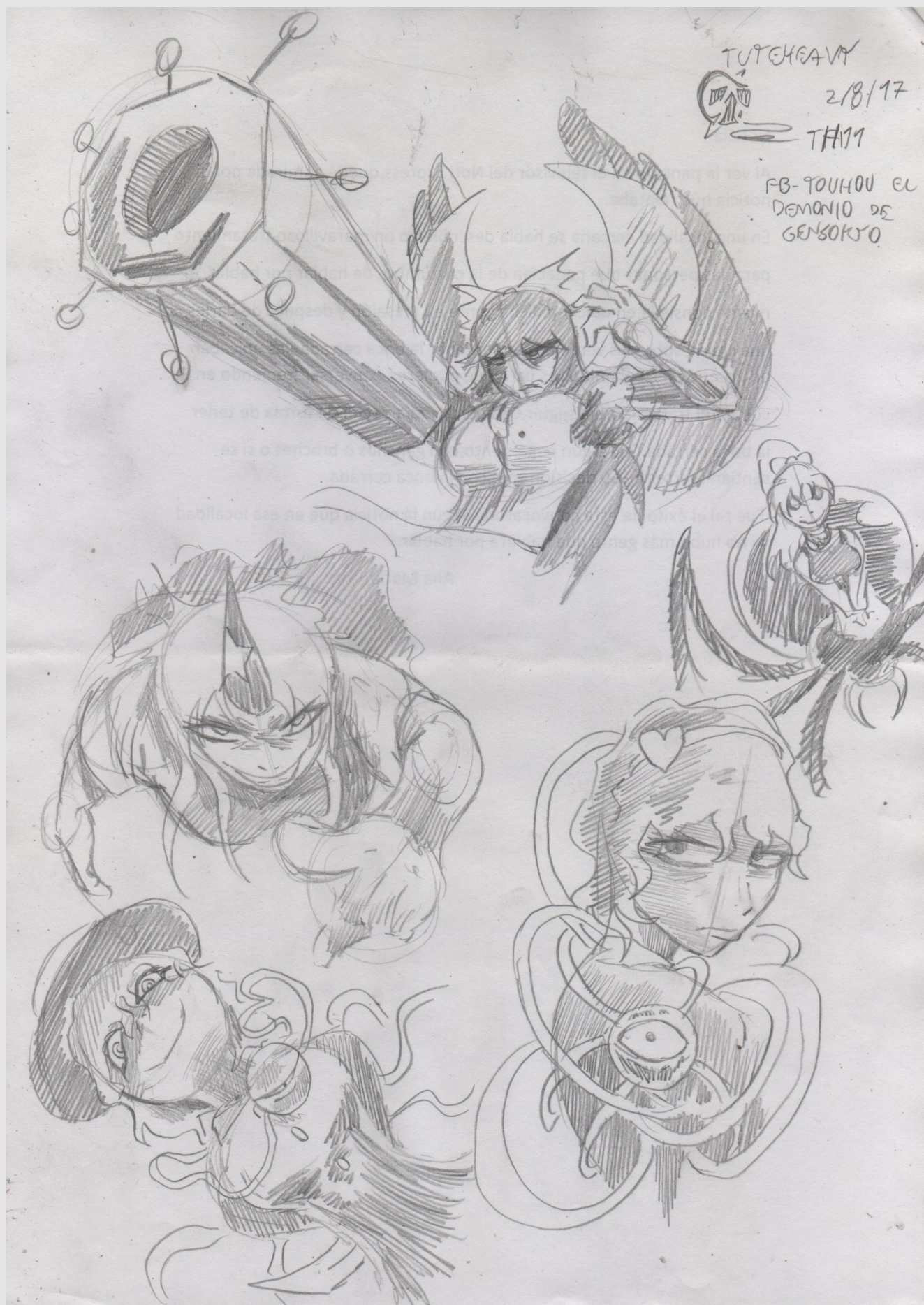
Wikipedia (Versiones en inglés, español y japonés)

Akiko Okuda and Haruko Okano - Women and Religion in Japan (Translated by Alison Watts)

Kenneth Doo Young Lee - The Prince and the Monk. Shōtoku Worship in Shinran's Buddhism

Perfiles oficiales de los personajes y, por supuesto, las historias de ZUN



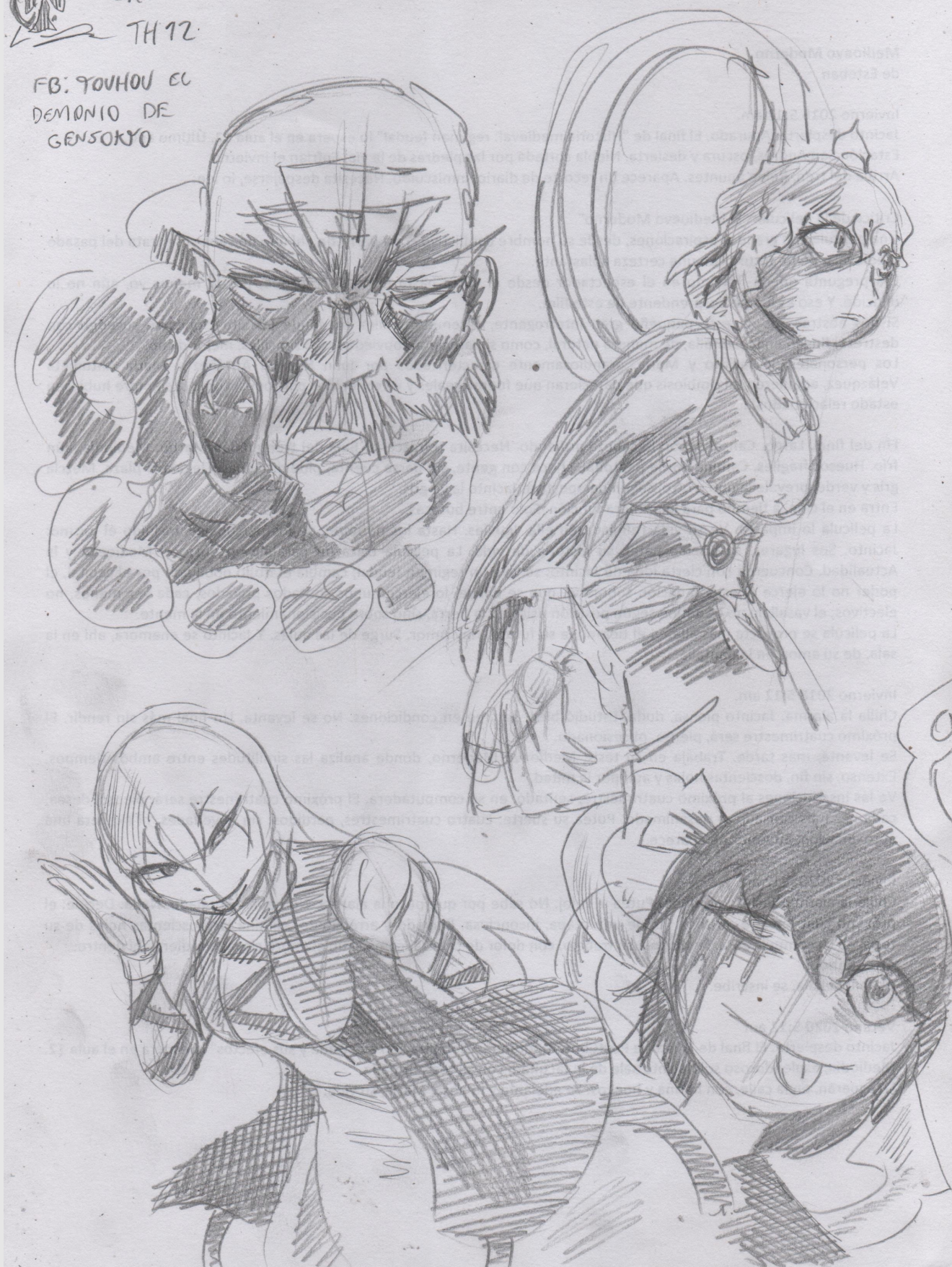


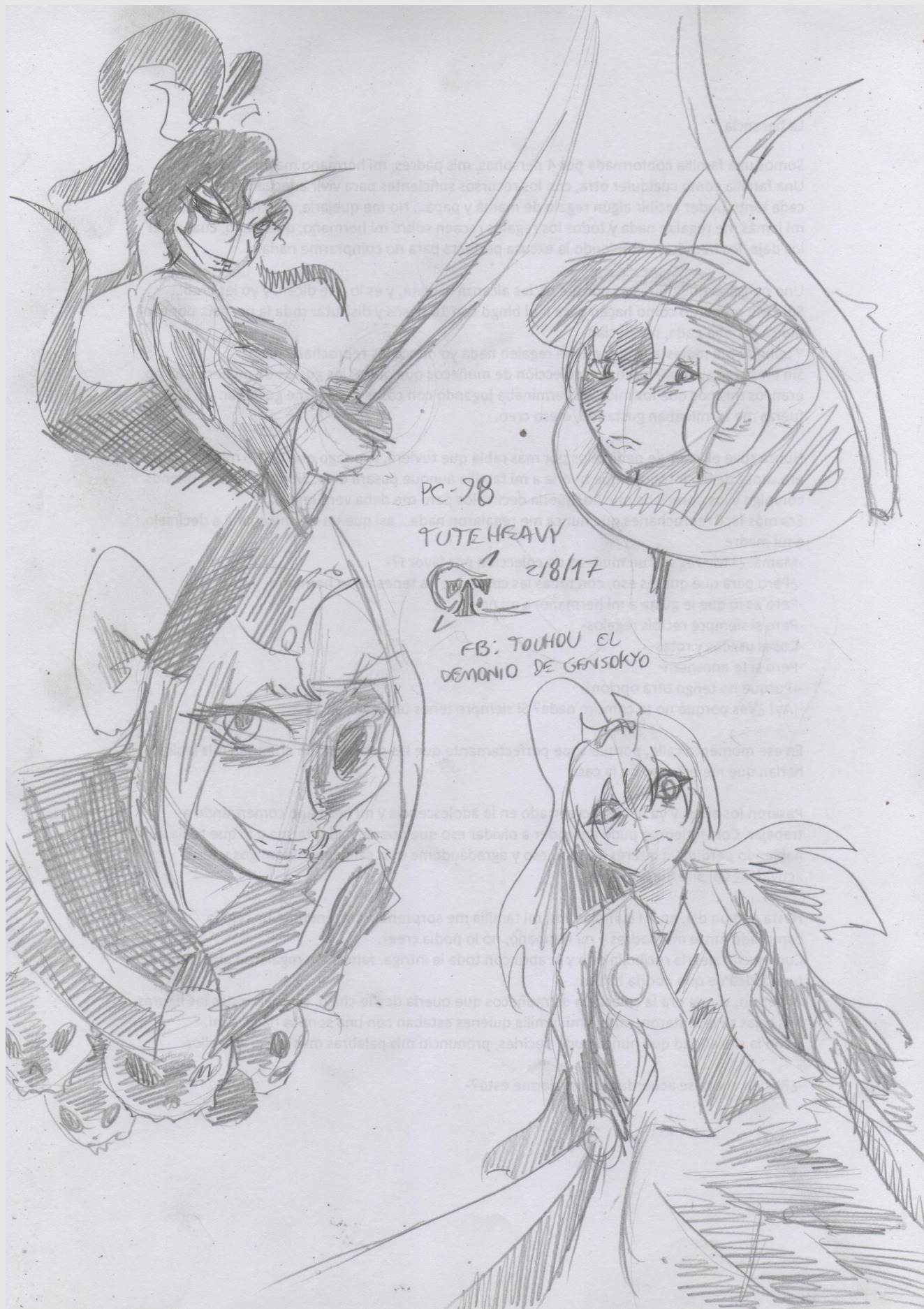
TUTEHEAVY
2/8/17
TH17

FB-YOUHOU EL
DEMONIO DE
GENSOKYO

TUTEHEAVY
2/8/17
TH 12

FB: YOHOU EL
DEMONIO DE
GENSOKYO





Telephone Awoo





1. A Star of Hope Rises in the Blue Sky

2. A Midsummer Fairy's Dream

3. The Colorless Wind on Youkai Mountain

4. Encounter in the Mountains

5. Swimming in a Cherry Blossom-Colored Sea

06. A Pair of Divine Beasts





Cruza los limites ~ Cross the boundary

Por Ziel graywords

Capítulo 1: Sukima onna.

El cielo tiene un color anaranjado al atardecer. Había pasado afuera todo el día, junto a mi mejor amiga, Usami Renko. No fue una cita sino una investigación, aunque creo cualquier otra persona lo llamaría un juego. En fin, no logramos descubrir nada y ahora es el momento de volver a casa.

Tras tomar el tren caminamos juntas hasta llegar a una intersección en la calle. Renko se voltea para ver en otra dirección y luego fija los ojos en mí.

—Merry— Dijo ella llamándome con cariño. “Merry” no es mi verdadero nombre, es un apodo que Renko me puso ya que mi nombre es muy difícil de pronunciar en el idioma japonés: “Maribel Hearn”. Soy una estudiante universitaria de Europa viviendo en Japón.

— ¿Estas segura no quieres que te acompañe?— Luego añadió ella.

De inmediato sacudo la cabeza en negación. —No, ya te he dicho que no hace falta, no soy una niña que necesita de una escolta. Además no sé de qué tanta ayuda puedas ser...

Renko sonríe con orgullo. —Más bien, te veo como a una damisela en peligro. Y estar alerta es también un tipo de protección; Merry es muy distraída.

—Ugh...— Exclame con un suspiro, irritada. Bueno, no puedo negar eso, lo último.

—En serio Renko, estaré bien. No tienes porque preocuparte— Luego dije con una pequeña sonrisa.

Ella me mira en silencio un par de segundos. —Ok, en ese caso nos veremos mañana.

Las dos somos integrantes, las únicas integrantes, del club de lo oculto en la escuela y nos vemos todos los días después de clases.

—Nos vemos— Dije sonriendo al mismo tiempo que agito la mano. Entonces Renko se despide con un gesto de la mano y luego comienza a caminar en la otra dirección.

La veo alejarse por un momento hasta que me decido a seguir adelante. Mi apartamento no está lejos de aquí. He recorrido esta calle innumerables veces, casi siempre está vacía como hoy, en especial a esta hora. Las luces de la calle se encienden a los pocos minutos anunciando la llegada de la noche. Miro hacia arriba un segundo, notando que el color del cielo ahora es azul oscuro, antes de seguir avanzando por las ensombrecidas calles. A mi alrededor no hay más que silencio.

Entonces repentinamente me detengo y miro a los lados. Mi corazón sin explicación se encoje con miedo. No lo entiendo. Trago saliva sintiendo su sabor amargo y contengo el aliento. No he escuchado ningún sonido fuera de lo normal, ni tampoco veo algo extraño.

Hay una perturbadora normalidad en todo. Ese pensamiento es una contradicción ¿Cómo puede ser algo normal y perturbador al mismo tiempo? No sé porque, pero hoy se siente extraño. Es más bien como si fingiera ser normal pero algo se oculta bajo esa reconfortante imagen.

Llevo una mano a mi pecho sintiendo a mi corazón latir acelerado. Entonces cierro los ojos y suspiro. Intento tranquilizarme. Me repito en la cabeza que no es nada. Abro los ojos y veo a mi alrededor descubriendo que la calle está vacía, tal y como lo sabía. Nada, ni siquiera hay un animal cerca como un pájaro o gato que pudiera asustarme.

—Debí aceptar que Renko me acompañara— Dije al aire ligeramente arrepentida. Entonces me río. Estoy actuando como una niña con miedo la oscuridad. Respiro de nuevo y relajo mi cuerpo antes de continuar caminando.

Está tan callado que puedo escuchar mis propios pasos, es lo único que rompe el silencio. Eso es hasta que me cruzo con una lámpara de la calle que está fallando.

Alzo la vista viendo con curiosidad como parpadea en patrones casi perfectos como si fuera intencional. Hace un ruido eléctrico cada vez que falla, un chillido que dura apenas un instante.

Hipnotizada por la extrañeza de tan ordinario fenómeno me quedo observándola por largos segundos, hasta que finalmente sacudo la cabeza y vuelvo a mis sentidos.

Estoy actuando de una forma tan rara. Debo dejar de pensarlo tanto sino nunca llegare a casa.

El resto del camino pasa sin ninguna novedad, pero no puedo quitarme esa sensación del pecho. Aun cuando estoy por abrir la puerta de mi apartamento la ansiedad me acompaña.

Cierro los ojos y suspiro antes de entrar y quitarme los zapatos.

—Deja de ser tan rara, Merry— me dije a mi misma.

Respiro profundo y cierro la puerta, luego me muevo en dirección a la cocina. Quería tomar algo frío albergando la pequeña esperanza de que eso tranquilizaría mis nervios.

La luz se enciende mostrando que todo está en calma. Entonces abro la puerta del refrigerador. Adentro hay tan sólo latas de café frío y un poco de comida. Usualmente como afuera y debo confesar no soy muy apasionada por aprender a cocinar. En fin, eso es lo de menos. Saco una lata de café y la llevo a mis labios. La sensación del líquido frío bajando por mi garganta es de lo más agradable. Al parecer no me di cuenta de que estaba deshidratada.

Una vez me siento satisfecha cierro los ojos y suspiro de alivio. Finalmente parecía que me había calmado. Me quedo inmóvil y en silencio, olvidándome de todo lo demás, hasta que la lata de café medio vacía pesa en mi mano. Debería volver a ponerla adentro del refrigerador.

Abro los ojos con eso en mente y es entonces que lo veo...

— ¡Ah!— Exclame incrédula al instante, un grito ahogado, al mismo tiempo que mi corazón salta.

¿Qué es eso? ¿Qué es? ¿Qué me está mirando?

Mis manos tiemblan como si estuvieran congeladas. Mi rostro se vuelve pálido con los ojos abiertos por completo. Todo mi cuerpo está paralizado, no puedo ni siquiera respirar.

Tiene ojos ¿Cuántos ojos? No puedo contarlos. Todos miran hacia mí.

En el espacio entre el refrigerador y un estante había una mujer de cabello muy largo y oscuro, un espacio de apenas unos centímetros. Su cuerpo esta aplastado como si fuera un globo sin aire, pero puedo distinguirla claramente. Su piel es tan blanca que parece nieve. Su cabello le cubre parcialmente el rostro, dejando visibles sus ojos y torcida sonrisa. Atrás de ella hay una densa oscuridad de la cual incontables ojos me observan. Pero eso es imposible, apenas y hay espacio en ese lugar, no podría producirse una sombra así de profunda.

¿Por qué me miran así? ¿Qué es lo que quieren de mí?

—Mari-bel...— pronuncio la mujer entre respiros. Su voz es rasposa y profunda, como si tuviera dificultad para respirar.

Algo en mi interior se rompe cuando lo escucho. Siento el sudor escurrir por mi frente. Mi cuerpo tiembla a punto de caerse en pedazos.

Mi nombre... un nombre que no existe en este país. Me busca a mí. Es a mí a quien quiere.

Trago saliva sintiéndola amarga. Mi corazón y pulmones se encojen hasta romperse. Todo mi cuerpo se siente frío, me arrebataron el calor del miedo. Y es entonces que la veo moverse.

La mujer estira las manos más allá del reducido espacio donde estaba. Sus brazos son planos, deformes, como si fuera un dibujo proyectándose al mundo real, con las uñas largas y afiladas. Luego sigue su cuerpo, aplastado como si la hubieran asesinado bajo un gran peso. Primero ella saca la cabeza, sacudiendo su largo cabello en el aire. Luego saca el torso, aplastado, encorvado como si tuviera la columna lastimada. Finalmente salen sus pies, descalza, con una postura que parece incomoda, torcida.

Ella camina de forma enfermiza hacia mí. La oscuridad infestada de ojos se extiende en todo el espacio donde antes estaba su cuerpo. Nunca dejan de mirarme.

Lentamente se mueve, un retorcido paso detrás de otro, como si sus huesos estuvieran rotos.

Quiero correr pero mis piernas no reaccionan. Quiero gritar pero no tengo aliento. Lo único que me queda es verlo, temblando como si muriera de frío, sudando, con el corazón hecho en pedazos. Hasta que no puedo soportarlo más y cierro los ojos con fuerza.

—Mari-bel...— Susurra ella en mi oído, al mismo tiempo que siento algo helado acariciar mis mejillas. —Te encontré...

Entonces escucho algo golpear el suelo. Un sonido metálico que me hace abrir los ojos inesperadamente. La lata de café frío se resbala de mis dedos. Parpadeo viendo al café verterse en el suelo un instante antes de subir la vista.

Lo único que encuentro es el aire vacío y un indescriptible frío. No hay nada, en absoluto nada. No hay ojos, oscuridad o mujer en este lugar. Solo estoy yo, completamente sola.

Permanezco inmóvil, perpleja, por largos segundos sin poder entender que había ocurrido, simplemente observando a la nada frente a mí. Y entonces repentinamente la ansiedad me golpea como un muro de ladrillos desplomándose sobre mí.

Lluevo una mano a mi pecho y la otra a mi estómago, presionando con fuerza mientras que me ataca una horrible náusea, combinada con la falta de aire y un insoportable dolor en el pecho y la cabeza. Era como si hubieran puesto una enorme bola de hierro en mi espalda y me estuviera aplastando los pulmones lentamente.

—Uh...— Exclame intentando respirar.

Estoy teniendo un ataque de ansiedad, no hay dudas, puedo saberlo con certeza porque no es la primera vez que me pasa. Lo había olvidado tras varios años sin que ocurriera. Es como si me dijera con crueldad que nunca podría librarme de él.

Me abrazo a mí misma gimiendo de dolor, con los ojos llorosos y la piel bañada en sudor. Estoy tan pálida y me siento tan fría, como si mi vida estuviera a punto de apagarse.

Tengo que hacer algo. Reúno toda mi fuerza para ir hacia la gaveta de las medicinas. Ahí saco una pequeña botella con líquido. Entonces preparo un vaso con agua y vierto tres gotas de medicina en él antes de tomarlo. El sabor es terriblemente amargo, pero comparado con lo horrible que es la ansiedad no es nada.

— ¡Ah...!— Respiro llenando mis pulmones con aire. Poco a poco siento como el dolor y náusea se debilitan. Mi respiración y latidos se relajan hasta que vuelven a la normalidad.

Respiro profundo y luego exhalo por la boca. Cierro los ojos y vuelvo a respirar. Cuando abro los ojos de nuevo finalmente me siento bien, lo suficiente bien como para pensar. Aún estoy débil y bañada en sudor, tengo que darme una ducha, aunque eso ya era parte de mis planes.

Espero un par de minutos antes de sacar mi celular del bolsillo. —Tengo que hablar con Renko— dije buscando su nombre en la lista de contactos. Sin embargo, antes de comenzar la llamada me detengo. Miro a su nombre en el teléfono mientras que lentamente la medicina hace efecto, tranquilizándome como si nada hubiera pasado.

Tan solo tengo que bajar mi dedo y podría hablar con ella. Me gustaría mucho, quisiera tener la compañía de alguien más. Pero no puedo hacerlo.

Cierro los ojos y suspiro antes de guardar el teléfono.

No quería ser una molestia. No es la primera vez que me pasa, no hablo sólo de la ansiedad, tampoco es la primera vez que veo algo sobrenatural. Estoy segura que Renko no se molestaría, pero no me siento bien con saber que soy un fastidio. Lo mejor sería esperar y contárselo mañana, como lo hago cada vez que veo algo extraño. Sí, eso es lo que tengo que hacer. Suspiro dejando que las dudas se vayan con mi aliento.

No puedo exigir demasiado de la bondad de otra persona... no quiero convertirme en una carga.

Entonces me quedo inmóvil por desconocidos segundos hasta que me convengo es mejor dejar lo que pasó atrás. El resto del día ocurre sin novedad. Una tranquila sensación de normalidad me rodea en todo momento hasta que llega la hora de ir a dormir.

Acostada en mi cama observo el techo a oscuras mientras que espero a quedarme dormida. Hay un muerto silencio a mí alrededor.

—Es una tontería...— Murmuraron mis labios casi inaudible.

Es tan tonto intentar dormir tras lo que ocurrió. No en esta noche o este lugar. Para otra persona sería imposible, y sin embargo aquí estoy, haciendo exactamente eso y sabiendo que no es la primera vez. Giro recostándome sobre mi costado con el amargo recuerdo fresco en mi mente.

Quiero que el sol se de prisa y salga de una vez. Quisiera olvidar esta noche y comenzar el siguiente día. Pero no tengo opción, tendré que soportarlo.

Suspiro resignándome y entonces me cubro la cara con una sábana. Me fuerzo a pensar en cosas buenas para reducir mi angustia. Se me antoja comer un helado, cuando vea a Renko mañana le pediré que vayamos a un café. También creo podría comprar un vestido nuevo. Mi estilo es muy “anticuado,” o eso he escuchado, pero también dicen me sienta bien.

Visualizo esas ideas en mi mente y pronto mis labios dibujan una cansada sonrisa.

—Soy igual que una niña...— Murmuro pensando que es gracioso.

No me doy cuenta de cuando cerré los ojos, estando cubierta por la sabana todo estaba oscuro. Entonces repentinamente me siento cansada, más y más, hasta que caigo en un profundo sueño.

Puedes buscar por doquier. No hay una salida

— ¿Ah?— Exclame confundida cuando me doy cuenta que estoy de pie en un lugar diferente. Parpadeo con curiosidad antes de a ver los alrededores. Siento al aire frío acariciar mi piel.

—Estoy en un bosque— Luego murmuran mis labios. Se trata de un bosque bambú, iluminado por la luna media arriba de mi cabeza. Apenas y puedo ver más allá de mi nariz.

Simplemente aparecí de pie en este lugar desconocido. En Kioto, donde vivo, no hay ningún bosque cerca, así que ni siquiera decir que camine dormida podría explicar cómo llegue aquí. No tiene explicación, eso lo sé bien, al menos no una natural.

Cuando duermo a veces soy transportada a otros mundos, lugares de ensueño más allá del sentido común. No importa cuánto camine o por cuanto tiempo, es imposible llegar o salir de este lugar, de este mundo, a menos que me vuelva a quedar dormida.

Es un extraordinario poder del que no tengo ningún control, y que me ha producido tanta ansiedad, miedo y dolor como fascinación, orgullo y alegría.

Entonces bajo la mirada viéndome a mí misma. No hay nada de raro en mí. Tengo un vestido púrpura de manga larga con la falda pasando de las rodillas. Es mi vestido favorito. Subconscientemente sé que no me gustaría salir a explorar con ropas inapropiadas, así que, siempre agarro, sin darme cuenta, alguna de mis favoritas.

Cierro los ojos y respiro profundo, llenándome de valor para comenzar a moverme. Con cada paso que doy escucho a mis pies aplastar la hierba. Camino lentamente, con cautela, por el terreno inclinado para evitar tropezarme.

El sonido de los insectos y animales nocturnos llena el ambiente. Es bueno saberlo. Al menos me dice que no estoy sola en este extraño mundo. Pero por eso mismo debo tener cuidado, no sé qué clase de seres me podría encontrar.

Continuo caminando por desconocidos minutos, sin embargo me muevo tan lento que no debo de estar lejos de donde comencé, eso considerando que no esté caminado en círculos. Es imposible ver en donde estoy o a donde voy.

Hasta ahora el bosque parece ordinario, pero sé que es imposible que lo sea, sino no hubiera llamado por mí. En algún lugar un imposible misterio se oculta, esa es la razón por la que estoy aquí. No puedo simplemente quedarme sentada y esperar a que me quede dormida y regrese a casa. Tengo que moverme, encontrar alguna pista de lo sea que haya aquí.

—Necesito algo que enseñarle a Renko...— Si, es cierto, tampoco puedo irme sin una evidencia. No solo para ella, yo también la necesito para saber que no fue solo un sueño, que no son delirios míos. Que fue real.

Continúo avanzando subiendo la pendiente del camino ¿O estoy bajando? No lo sé. Hay momentos en los que me parece estar subiendo y luego me convengo de que es lo contrario, como si la gravedad misma me jugara una broma.

Es posible que esté haciendo las dos cosas al mismo tiempo. Tengo una teoría, similar a la del gato de Schrödinger. En los mundos de ensueño no te mueves realmente en una dirección, solo vagas en el vacío hasta que puedes observar a lo que te rodea y conocer donde estas. En otras palabras, sin importar lo que haga estoy condenada a caminar en círculos a menos que encuentre una luz.

— ¿Qué es eso?— Murmuraron mis labios poco después. Apenas y lo había pensado cuando veo en la distancia a algo brillar. Es como si alguien hubiera dejado una vela encendida en el suelo.

Me detengo y presiono mi pecho con una mano pensando que era demasiado conveniente. Luego bajo la vista y resoplo por la nariz. No tengo otra opción.

Con cautela comienzo a moverme hacia la luz. El sonido de la hierba me acompaña con cada paso. Camino en silencio, respirando suavemente, con los ojos fijos en el brillo. Me guía como a las polillas, atraída a la luz. Solo espero no haya una trampa al final.

Camino y camino por desconocidos minutos sin que parezca hago progreso alguno.

— ¿Cuánto me falta?— Murmure frustrada. Me tomo un corto descanso para relajarme que aprovecho para mirar a la luna. Parpadeo confundida dejando que mi mente divague en varios pensamientos, hasta que finalmente vuelvo al presente.

Retomo el avance hacia luz y para mi sorpresa en apenas unos minutos llego al origen.

—Una lámpara— Dije sorprendida cuando veo una lámpara de aceite asentada en el suelo, como si alguien la hubiera dejado ahí para mí. Es una lámpara muy antigua, del tipo que esperarías encontrar en un museo, pero esta perfectamente conservada.

En fin, cualquier luz es buena. Sin pensarlo más la tomo del mango e incremento la intensidad de la llama, finalmente dispersando la oscuridad a mí alrededor. En ese momento bajo la mirada y descubro que todo el tiempo estuve bajando la pendiente.

Sin embargo no es lo único que descubro. Cerca de donde estaba la lámpara hay otra cosa.

Mi interior tiembla al mismo tiempo llevo una mano a mi boca en un temeroso gesto. Un chillido escapa de mis labios, enmudeciendo después. Trago saliva. Mi piel esta pálida y fría, mi corazón se encoje como si fuera aplastado por una mano invisible.

— ¿Q-Que... es eso?— pregunte tartamudeando, con la mirada fija en un esqueleto humano.

Estoy incrédula, soy incapaz de aceptar lo que ven mis ojos. El esqueleto está completo y perfectamente limpio de carne, solo los huesos blancos permanecen, acostado mirando hacia abajo. No hay un solo hueso roto, no parece haber sido devorado por bestias ni tampoco ser reciente. Sin embargo no es eso lo que hace a mi corazón latir acelerado.

Trago saliva antes de hablar, sintiendo mi aliento pesado. —Tiene mi misma ropa...

Sí, es cierto. El mismo lindo vestido que el mío, solo que desgastado por el paso del tiempo, de forma que pueden verse los huesos al descubierto. Sin embargo aún en tan mal estado puedo reconocerlo. Extrañamente estoy segura de que lo es.

No. Es una coincidencia. Es imposible. No soy la única a la que le gustan los vestidos o el color purpura. Mi mente me juega una mala pasada. De inmediato desvié la vista y sacudo la cabeza intentando olvidarlo. No puedo hacer nada al respecto, no tiene nada que pueda tomar o usar para identificarlo. Debería simplemente ignorarlo.

Me tomo un par de segundos para que la angustia se vaya. Entonces miro a mí alrededor. El bosque es denso y se extiende más allá de lo que la luz alcanza. Parpadeo e inhalo pensando por un instante en que debería hacer ahora.

—Tengo que continuar explorando— Dijeron mis labios hablando conmigo misma.

Pongo un pie delante del otro cuidado no mirar atrás para no volver a ver al esqueleto, dejando que sea olvidado en la oscuridad.

Continúo bajando la pendiente, ahora que tengo luz mis pasos se sienten más seguros y rápidos. De repente escucho un ruido. Me detengo al instante y miro hacia arriba, pero resulta ser tan solo un búho. Lo veo volar de una rama hasta perderse en la oscuridad.

Mi corazón salto de la sorpresa, pero rápidamente me recupero y sigo adelante.

Minutos pasan sin cambio alguno, solo hay oscuridad a mi alrededor. Sin embargo la sensación de que algo increíble se esconde en ella me impulsa a no rendirme.

— ¿Ah?— murmurare repentinamente. Mis ojos contemplan pequeñas luces amarillas a las distancia. No es como antes cuando encontré la lámpara, son pequeñas y apenas perceptibles. Las luces brillan por un par de segundos antes de apagarse y luego volver a brillar.

Con curiosidad voy hacia ellas. La cantidad de luces se va incrementando conforme me acerco, hasta que, antes de lo que esperaba, las tengo al alcance de la mano. Hay una gran cantidad de luces, casi incontables y tan diminutas que caben en la yema de un dedo. Son tantas que revelan el camino haciendo de mi lámpara innecesaria; unas se apagan y otras se encienden en un ciclo al parecer eterno, de modo que nunca se está en completa oscuridad.

Es simplemente hermoso, como si alguien hubiera esparcido polvo de estrellas en esta zona del bosque. También misterioso, casi inexplicable a primera vista, pero no inspira el menor sentimiento de temor, todo lo contrario es altamente atractivo, relajante.

Me agacho viendo que en el pasto a mis pies hay numerosas de esas luces. Intento atrapar una de ellas suavemente con las manos y después la llevo hasta la altura de mis ojos. La extraña luz se refleja en mis ojos morados y poco después vuela lejos.

—Son Luciérnagas— Dije en voz baja antes de ponerme de pie y dar otro vistazo alrededor.

Suena lógico decir que serían luciérnagas, sin embargo son muy brillantes, demasiado, además están ordenadas de tal forma que dibujan un camino, como si quisieran guiarme a algún lugar. Los humanos somos atraídos por la luz. Siento un escalofrío cuando pienso que podría haber al final, pero a pesar de eso sigo el camino de las luciérnagas.

Avanzo en silencio insegura de lo que iría a encontrar. A pesar de no necesitarla ahora, mantengo la lámpara encendida. Tenía miedo de que repentinamente las luces se apagaran dejándome en la oscuridad. Pero hasta ahora eso no había sucedido.

El camino se extiende a través del bosque, sin que pueda verse el final a la distancia, solo más y más luces diciéndome que aún falta mucho.

— ¿Qué tan largo es?— Dije impaciente después de varios minutos caminando. Las luciérnagas no parecen perturbarse por mi presencia. Miro atrás con curiosidad, pensando por un momento que quizás se apagaban detrás de mí con cada paso, pero no es así. Respiro de alivio sabiéndolo, sin embargo el camino de regreso ahora parece demasiado largo.

Entonces inesperadamente escucho algo, perfectamente ordinario, que me congela la sangre.

— ¿Quién está ahí?— Dijo una voz infantil, con alegría, cantando las palabras.

Mi instinto es responder. Abro la boca pensando que había alguien más ahí afuera, pero antes de decir algo me detengo. Todo es extraño. Mi corazón late acelerado, presionado por una mano invisible, al mismo tiempo que mi espalda y manos están heladas.

— ¿Quién está ahí?— Volvió a decir la voz poco tiempo después. Más que ser una persona perdida parece estar jugando. No suena preocupada en lo más mínimo.

Miro en todas direcciones buscando el origen de la voz, sin embargo lo único que encuentro es oscuridad. Llevo una mano a mi pecho en un tímido gesto. Hay algo cerca, no sé dónde, ni él sabe dónde estoy, pero está buscando por alguien.

Contengo la respiración y permanezco inmóvil un par de segundos hasta que encuentro la fuerza para seguir caminando.

— ¿Quién está ahí?— volvió a decir la voz. Se escucha más cerca ahora. De nuevo miro hacia todos lados sin poder encontrar de donde provenía.

—Ah...— Exhalo con frustración. Es extraño, suena como si estuviera a apenas unos metros de mí, pero no veo nada por ningún lado.

Pienso en lo que debería hacer por un momento, con la vista baja y el dedo índice en mis labios. Entonces repentinamente todo se vuelve oscuridad. Las luciérnagas apagan su luz al mismo tiempo y no vuelven a encenderla. El camino frente a mi desaparece en un instante siendo consumido por la oscuridad.

No solo eso, también la luz de mi lámpara se hace más tenue, iluminando apenas un par de metros a mí alrededor. Fue como si las luces conspiraran en mi contra.

Todo mi ser tiembla de un escalofrío en ese momento. Mi corazón salta aterrado. La ansiedad me produce náuseas anticipando que algo horrible estaba por ocurrir.

— ¿Quién está ahí?— repite la voz, sin embargo esta vez creo escuchar un tono de malicia en ella.

Me quedo completamente inmóvil, me convertí en una estatua petrificada por el miedo. Solo espero la náusea no me haga vomitar, ahora más que nunca no quiero hacerlo.

Trago saliva sintiendo su sabor amarga. Entonces de repente escucho a alguien pisando el pasto. Las manos y piernas me tiemblan. Mi piel se cubre de sudor y se torna pálida y fría como la nieve.

¿Qué debería hacer? Me muerdo el labio con ansiedad al mismo tiempo que presiono mi pecho con la mano libre. Luego sacudo la cabeza convenciéndome de que tenía que seguir adelante.

No sé cuál es la respuesta correcta, que hay afuera acechándome ni que tan peligroso sea. Pero con quedarme aquí no descubriré nada. Tengo que seguir...

Recién había tomado esa decisión cuando inesperadamente veo a una piedra rodar hasta el borde de mi campo de visión. Apenas y puedo percibirla. Parpadeo con curiosidad incrédula, mirando abajo hacia ella. Es entonces que un par de brillantes ojos se abren en la piedra, seguida de una gran sonrisa con afilados dientes.

No, estaba equivocada, no es una piedra, es una cabeza humana lo que rodó hacia mí.

— ¡Ah!— chille aterrada al mismo tiempo que doy un paso atrás. Mis piernas entonces se congelan mientras que observo a la cabeza arrastrarse como puede hacia mí. Es retorcido, enfermizo y por sobretodo desgarrador. Mi alma se rompe en pedazos ante esa imagen.

— ¡Te encontré!— dijo la voz justo detrás de mí, rodeando mi cintura con los brazos. Me abraza con fuerza aplastando mi cuerpo para que no escape. Puedo sentir su aliento caliente acariciando mi cuello. Y justo después un intenso dolor me invade.

Escucho un ruido, es imposible para mí describirlo pero reconozco de inmediato de que se trata. El dolor me da la respuesta. Algo me está mordiendo, tiene afilados dientes que desgarran mi carne produciendo un dolor que nunca hubiera imaginado.

—Oh-nhh-hg— Intento gritar, tengo que hacerlo, pero mi garganta está destruida. De mí solo salen ahogados gemidos de dolor.

Me retuerzo débilmente mientras que soy devorada por la desconocida creatura. Escucho a sus dientes desgarrar mi carne y romper mis huesos con cada mordida. De mis ojos brotan un par de lágrimas, mientras que de mis labios escurre un hilo de sangre.

Pronto la lámpara resbala de mis manos y se apaga poco después de golpear el suelo. No importa, había perdido tanta sangre que no podía ver nada, mis ojos simplemente dejaron de funcionar.

Me desplomo en el suelo sintiendo después como muerde mi vientre. La creatura mastica mis intestinos llena de gusto. Tengo heridas mortales pero estoy extrañamente consiente. Mi cerebro, mi mente, se resiste a dejar de funcionar, en lugar de eso con curiosidad compara el dolor de ser comida en vida contra el ataque de ansiedad que sufrí antes.

Los dos son una tortura pero el dolor es diferente. Su intensidad, expresión y significado no son iguales. Uno desgarrar el alma y el otro el cuerpo.

Llega un momento en que dejo de decir dolor. No puedo moverme, ver, respirar o sufrir, pero aun puedo reconocer que ocurre conmigo. Soy devorada por más de una creatura, disfrutan mi sangre, mi carne e incluso mi temor como si fueran algo exquisito.

Lo es, lo soy. La forma en que disfrutan cada bocado me hace pensar que nunca habían probado algo tan delicioso como yo.

...Morir así, no es tan malo. Lo prefiero a una vida sufriendo por la ansiedad.

¿Pero de verdad voy a morir? Aun cuando no queda casi nada de mi cuerpo mi mente no se permite desaparecer.

Supongo cuando salga el sol tendré la respuesta.



GENSO KYO SEASONS



A Midsummer Fairy's Dream

Autumn Winds on Youkai

Deep Mountain Encounter

Muñecas del Hourai

Por Jouga

Dolls in Pseudo Paradise no es una obra muy conocida dentro de la comunidad de Touhou Project. Se recomienda que el lector haya leído previamente la historia anexada a dicho disco de música, de lo contrario será difícil entender de lo que hablaré en este artículo.

El objetivo de este trabajo es resolver el misterio: encontrar a la culpable de los asesinatos de los siete hombres honestos, de entre todos los personajes de Touhou Project. Para ello revisaremos diversas referencias a esta historia que se han realizado en el canon de Touhou, y propondremos algunas teorías, todas de carácter interpretativo, porque es imposible que sea de otra manera.

Antes de comenzar quisiera hacer una aclaración. Este análisis toma en consideración información que fue publicada años después de la salida de Dolls in Pseudo Paradise, y es información indispensable para resolver el misterio. Dolls in Pseudo Paradise fue publicado en el año 2002, y aquí estamos tomando referencias de trabajos tan lejanos como lo es Cage in Lunatic Runagate, publicado en 2009.

Me es imposible asegurar que ZUN haya planeado la historia de estos trabajos desde tanto tiempo atrás, pero al menos me gustaría señalar que él ha incluido referencias a trabajos futuros en más de una ocasión. En el propio Dolls in Pseudo Paradise, en su versión del Comiket 63, ya se habla del Elixir del Hourai, y se hace una posible referencia al padre de Yuyuko; en Imperishable Night, una spellcard hace referencia a Iwakasa, personaje que no conocimos hasta la publicación del cuarto capítulo de Cage in Lunatic Runagate. Son unos pocos ejemplos, pero quisiera que se tome en cuenta, pues yo creo, en lo personal, que no es imposible que ZUN haya decidido publicar los detalles de este misterio en partes separadas, dentro de una variedad de sus trabajos.

La historia principal

Debido a la naturaleza ambigua de la narrativa y de la historia en sí, creo conveniente que empecemos dándole un orden a la historia original

antes de tocar el tema en el contexto de Touhou Project. Trataremos de darle sentido a los eventos y encontrar quién es la culpable de entre los honestos, sin relacionarlo todavía a los personajes de Touhou que tengo como sospechosos. Iremos por partes, desde el inicio, y me referiré en a la historia en su versión c62 casi exclusivamente.

Intro

Para empezar, nótese que la persona que narra esta parte es nuestra culpable, debido al último renglón en el que admite haber dejado de ser humana. Más adelante, en *“Strange Oriental Discourse”*, la cobarde, tras haber sido renacida, no se considera a sí misma humana, pero decide fingir serlo durante un rato más. Cada que hablemos de la cobarde, nos estamos refiriendo a la culpable. Esta persona, en el *“Intro”*, piensa que los dos años que vivió en las montañas fueron aburridos, lo que concuerda con el diálogo del *“Interludio”* en el que la culpable se muestra inconforme con la vida que había llevado con los honestos hasta ese momento.

El siguiente punto es un poco menos importante y mucho más abierto a la interpretación: pienso que el estilo de vida descrito aquí recuerda mucho a lo que conocemos como ermitaños. Si bien en Touhou no se introdujeron los ermitaños hasta PMiSS, son perfectamente conocidos en la cultura japonesa, por lo que no es un elemento estrictamente sacado de Touhou Project. Más adelante, en el *“Interludio”*, se nos revela que los honestos fueron en realidad un grupo de ladrones, y la persona que narra esa parte (presumiblemente la mujer), menciona que tuvo la intención inicial de arreglar su vida. Éste objetivo, junto al estilo de vida aburrido y el hecho de vivir en una montaña refuerzan la idea de que el grupo de honestos se asemeja a lo que hace un ermitaño.

En relación a esto, tengo una propuesta sobre el modo tan ambiguo en que este grupo se adentró al presunto paraíso. En la mitología china se cree que el

melocotón tiene propiedades de aumentar la longevidad, y que son consumidos por los inmortales. En el canon de Touhou vemos ejemplos de esto, como la gran cantidad de árboles de esta fruta que existen en la capital lunar, lugar repleto de seres puros y longevos; así como también los hay en el cielo, hogar de los celestiales, que son seres similares. Ambos ejemplos se relacionan fuertemente con la inmortalidad. Si bien estos ejemplos se mostraron años después de la publicación de DiPP, al menos nos permite afirmar que ZUN conoce esta parte de la mitología china, y que la toma en cuenta. Quizá el agujero en el árbol de melocotones sea un simbolismo de que fallaron en su afán por alcanzar la iluminación, o alguna otra cosa. No sabría decir qué significa perderse al encontrar un agujero en un árbol de duraznos, pero la presencia del durazno podría ser una pista de que los honestos buscaban la redención a través de una vida como ermitaños.

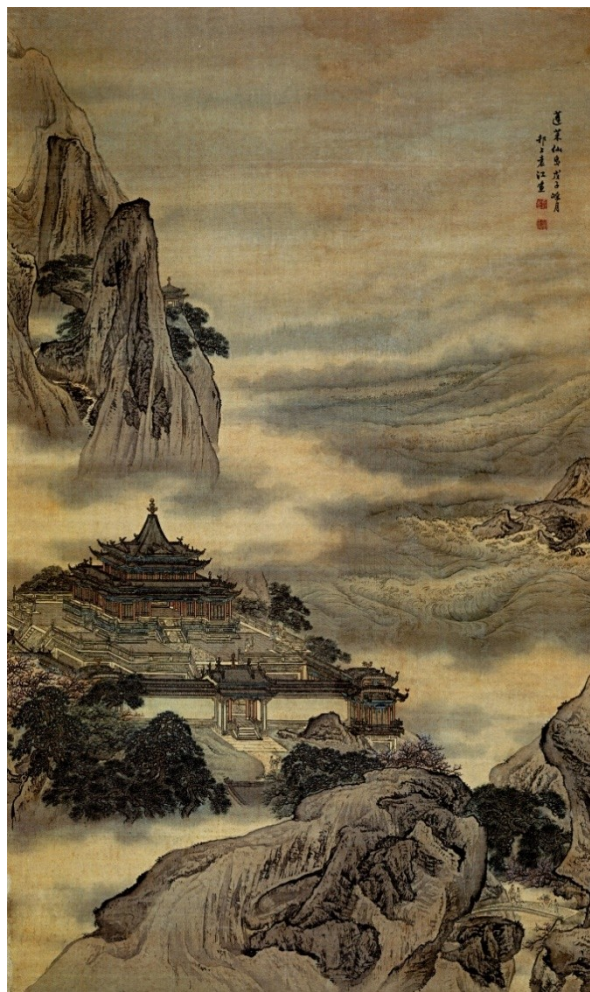


Legend of Hourai

Aprovecharé este segmento para dar una pequeña explicación de lo que es Hourai. “Hourai” es el nombre de un paraíso legendario en la mitología china, también es conocido como el monte Penglai. Se decía que esta tierra mitológica se encontraba en una montaña, escondida en una isla al este del mar de Bohai, y la leyenda cuenta que allí residían los inmortales, y que poseían tesoros tales como el Elixir de la Inmortalidad. El título completo del disco es “Hourai Dolls – Dolls in Pseudo Paradise”, y justo en el texto anexo a esta pieza musical se nos muestra

la presencia de un tesoro proveniente de la tierra del Hourai: la legendaria Rama Enjoyada.

La historia de DiPP se esfuerza en establecer una relación entre Gensokyo y la tierra del Hourai: nos habla de un lugar escondido entre las montañas, al cual los honestos refieren con el nombre de “paraíso”, que contiene tesoros tales como la Rama Enjoyada, cuya entrada se haya en un árbol que representa la longevidad, y finalmente es en este lugar donde al menos uno de los honestos alcanzó la inmortalidad. Con esto no quiero decir que Gensokyo sea efectivamente la tierra del Hourai. Si aceptamos la teoría de que los honestos fueron ermitaños, al menos durante dos años, entonces tendría sentido que ellos le dieran esta interpretación a este paraíso. En otras palabras, sería lógico que pensarán que ellos, quienes persiguen la inmortalidad, han llegado a la tierra de Hourai.



Dichromatic Lotus Butterfly ~ Red and White

Aquí sólo vemos al madrugador observando a la sacerdotisa. Este hombre sobrevive y, más tarde, en “U.N. Owen was Her?”, él y la más cobarde serán los últimos dos sobrevivientes. En esta misma

sección, pero en la versión c63, se habla desde la perspectiva de la sacerdotisa, quien está observando a una chica que, dice, no parece ser ni humana ni youkai. Si suponemos que estos dos enunciados hablan de la misma escena, podríamos pensar que el madrugador es también la cobarde, porque fue el único que estuvo cerca de la sacerdotisa, y ella refiere haber visto a una chica que no era humana. Sin embargo, esto sería incorrecto, ya que la sacerdotisa que está en la historia de c62 no tiene ningún interés ni preocupación con respecto a los honestos, ni a la chica culpable, mientras que la sacerdotisa de la versión c63 está preocupada por evitar que la chica se acerque al santuario.

Lovely Mound of Cherry Blossoms ~ Japanese Flower

El más hermoso experimenta la misma escena de antes, y es entonces que lo secuestra un pierrot. Esto puede hacer pensar que el más hermoso y el madrugador son la misma persona, pero como se mencionó antes, el madrugador vuelve a aparecer más adelante. Otra idea es que el más hermoso es la culpable, porque a diferencia de otras partes del texto, aquí no se especifica que murió, además de que la culpable es descrita como hermosa cuando la sacerdotisa la observa en *"The Strange Everyday Life of the Flying Shrine Maiden"*. No obstante, la afirmación de que "no fue capaz de regresar con los demás" iría en contra de esta idea, ya que la culpable estaba jugando a pretender ser parte del grupo una vez más, tal como lo expresa en *"Strange Oriental Discourse"*.

Shanghai Alice of Meiji 17

Es interesante que haya un menor de edad entre este grupo de ladrones. Al menos sabemos que la culpable no es la más joven, y aunque no se menciona explícitamente, se entiende que él era el único que no podía tomar alcohol todavía. Se menciona que la fiesta tiene tintes extranjeros, y Gensokyo se encuentra indudablemente en Japón, así que por lo menos una persona de entre los honestos debe ser extranjera.

Strange Oriental Discourse

Aquí empieza lo más interesante. Esta persona debe ser la culpable: la cobarde renació y se dice a sí misma que ha dejado de ser humana. Sin duda esto concuerda con la narración del *"Intro"*, donde admite haber dejado atrás su humanidad, y

con lo que veremos más adelante. A partir de aquí, las muertes de los demás honestos parecen ser provocadas directamente por ella. Las víctimas dejan de ser simples ataques de pierrots y pasan a ser escenarios más controlados.

Enigmatic Doll

Empezamos con la primera víctima. Tenemos que observar con mucha atención. Están en un lugar oscuro, capturados, supuestamente por un pierrot, pero la realidad es que nunca vemos al pierrot. ¿Por qué los secuestraría para dejarlos ahí y no hacer nada? Creo que no hay ningún pierrot, sino que nuestra culpable montó toda esta farsa. El texto no afirma que fueron secuestrados, la información sobre el rapto por parte del pierrot salió de la boca de uno de los honestos, y el más sabio sin duda desconoce cómo llegó al lugar oscuro, no sabe nada excepto lo que ése miembro de su grupo pudo decirle. Si esto fuera preparado, explicaría por qué el plan de escape infantil funcionó tan magistralmente.

Circus Reverie

No hay mucho que decir aquí. No tengo idea de quién esté narrando esto, pero es claro que lo está narrando un honesto. Lo único que nos transmite este texto es que al menos uno de los honestos tiene plena confianza en sus compañeros. O bien, si lo estuviera narrando la culpable, sólo nos dice que está muy confiada de la ingenuidad de sus acompañantes.

Posteriormente, en *"Reincarnation"*, veremos que el más cauto no es ningún ingenuo; también veremos que el madrugador había notado la locura de la culpable y consideró la idea de asesinarla por su propia seguridad, como lo expresa en *"U.N. Owen was Her?"*. Me inclino más a pensar que esto lo narra la cobarde.

Forest of Dolls

Es interesante que la casa pareciera haber estado allí desde siempre, y ellos sólo la ocuparon. Esta parte es de suma importancia, porque la descripción de esta casa (estilo occidental, en medio del bosque), coincide con locaciones comunes en el canon de Touhou, pero eso ya lo veremos más adelante.

Witch of Love Potion

Se trata de una víctima más, esta vez envenenada. El pierrot ahora mismo no fue la causa principal de la muerte, sino un acto humano: el de

mezclar la poción de amor en el café. La contraparte de este texto, su versión c63, podría estar directamente relacionada. Son las ideas o pensamientos de alguien interesado en comprar una poción de amor. Lo más interesante es que, al menos según una interpretación, el párrafo sugiere que la persona que adquirió la poción se lo comentó a su amigo, y éste último se burló de ella.

Ese detalle es relevante porque en la versión de c62 el texto hace parecer que el más maduro no estaba sorprendido por los síntomas que estaba experimentando, él tenía conocimiento previo de la existencia de una poción de amor. Tendría sentido que esta persona fuera quien se burló de nuestra culpable cuando quiso comprar una poción de amor, y que por ello haya podido reconocer exactamente qué fue lo que acababa de consumir.

Reincarnation

El más cauto nunca consume nada que no haya preparado él mismo, y a juzgar por el hecho de que procede a llevarles el café a los otros honestos, es posible que él también sea el encargado de preparar los alimentos de los demás. Tres de los últimos cuatro honestos manifestaron haber sido envenenados, incluyendo a la más cobarde, la culpable. Lo más probable es que el más cauto, quien vio al más maduro morir frente a sus ojos, haya envenenado la cena de la cobarde, pues él ya tenía sospechas, y dijo haberlas confirmado cuando vio el rostro de quien lo estaba clavando al árbol en sus últimos momentos. El más cauto sospechaba de ella y logró envenenar su cena, en *"Eternal Shrine Maiden"* la cobarde confirma este hecho.

Sin embargo, a pesar de ser el encargado de preparar el café, lo tomó por sorpresa el hecho de que el más maduro muriera por la poción de amor. Evidentemente, la cobarde fue quien puso la poción de amor, porque en *"Eternal Shrine Maiden"* ella reconoce la causa de la muerte del más maduro, a pesar de que el cauto había ocultado la noticia de su muerte. Entonces, la cobarde se le adelantó al más cauto, puso la poción de amor antes de que él preparara el café. Es por ello que, quizá, no sería absurdo pensar que el más cauto también fue envenenado, pues sabemos que alguien pudo envenenar el café antes que él, y sin que se percatara. Esto podría ser una explicación de por qué el cauto no se dio cuenta de que estaba siendo

clavado al árbol, si es que el veneno estuvo alterando sus sentidos. Sin embargo, esto último son conjeturas basadas en la especulación. El más cauto jamás manifestó explícitamente haber sido envenenado, así que no se puede afirmar con seguridad.

Interludio

Y bien, aquí es donde todo empieza a cobrar más sentido. Quien narra esta parte debe ser la culpable, ya sea que se lo diga a su víctima o a sí misma. La forma en que se expresa de sus compañeros y del estilo de vida que han llevado coincide con el aburrimiento al que se refería en el *"Intro"*. En el *"Intro"* ya menciona que dejó de ser humana, así que por supuesto debe ser la misma persona que expresó perder su humanidad en *"Strange Oriental Discourse"*: la más cobarde. Es aquí donde nos dicen que los honestos eran originalmente ladrones. La culpable admite haber tenido la intención inicial de arreglar su vida, pero se muestra inconforme con el resultado. Ella extraña el bullicio y la mala vida que llevaban antes de ir a las montañas.

Tras haber finalizado su trabajo (clavar al cauto en el árbol), se dispuso a preparar el desayuno, y posteriormente el madrugador habrá de ser envenenado tras consumirlo, como veremos en *"U.N. Owen was Her?"*.

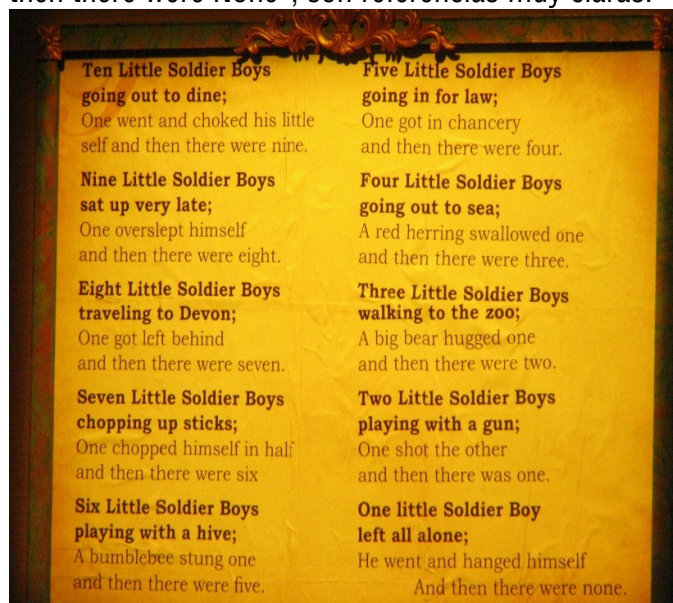
U.N. Owen was Her?

Conviene dar una pequeña explicación sobre U.N. Owen y su importancia en este misterio. U.N. Owen hace referencia a una novela titulada *"And Then There Were None"*, escrita por Agatha Christie. Dicha obra trata sobre un grupo de personas que fueron invitadas a vacacionar en una mansión, en medio de cierta isla ubicada en la costa inglesa. Cada una de estas personas tiene un pasado oscuro, en el que estuvieron implicados en la muerte de otros. A pesar de haber aceptado la invitación, ninguno de ellos sabe nada acerca del anfitrión, salvo por su firma: U.N. Owen.

Una por una, las personas de este grupo van muriendo, por obra de uno de sus propios miembros. El libro presenta un ingenioso misterio, el cual es sumamente difícil de resolver hasta que se ofrece la solución al lector al final.

Es evidente que DiPP está fuertemente inspirado en esta historia. Los honestos son como

los invitados de U.N. Owen, perdidos dentro de una isla (se pensaba que la tierra del Hourai estaba en una isla), y hay una mansión occidental dispuesta allí para atender sus necesidades; sus muertes son orquestadas por uno de sus propios miembros y la persona que muere al último en la obra de Agatha Christie muere ahorcada, tal como en DiPP. Todos estos elementos recuerdan mucho a la novela. La mención de U.N. Owen en la pista musical, el comentario de la versión c63, así como el diseño en la contraportada en donde se aprecia la frase “And then there were None”, son referencias muy claras.



Pero regresemos a la historia principal. En esta parte volvemos a ver al madrugador. Nos confirma que se trata de la misma persona que vimos en “*Dichromatic Lotus Butterfly ~ Red and White*” por el hecho de que recuerda haber visto a la sacerdotisa. Él menciona, con mucha duda, que cree recordar que su cabello era muy rubio. La causa de la muerte parece ser un simple envenenamiento, lo que podría explicar por qué no parece estar en sus cinco sentidos. Sus recuerdos son confusos hasta para él mismo, y dice estar teniendo problemas para respirar.

Este hombre dice que los huevos y el jamón estaban envenenados. En el “*Interludio*”, la más cobarde mencionó que se dispuso a preparar el desayuno antes de dormir. Seguramente lo envenenó y se lo dio al madrugador, es así de simple.

Por otro lado, este hombre reconoce a la culpable, y nos dice que se dio cuenta de que ella había enloquecido desde tiempo atrás. Se arrepiente de no haberla matado cuando pudo. Eso nos dice

que hubo un punto en esta historia en el que el comportamiento de la cobarde cambió. Seguramente habrá sido en “*Strange Oriental Discourse*”, cuanto descubrió que no podía morir.

Eternal Shrine Maiden

La culpable se despierta y muestra síntomas similares a los otros hombres, o por lo menos a los que presentó el madrugador: ella no recuerda nada de lo que sucedió el día anterior, se siente confundida, y concluye que había algo raro en su cena. Como se mencionó antes, en “*Reincarnation*” el cauto tuvo la oportunidad de envenenar la cena de la cobarde, porque se percató del asesinato de su amigo, y permaneció vivo hasta el anochecer, ya con fuertes sospechas. Si el texto de “*Circus Reverie*” es narrado por la culpable, entonces sería factible creer que ella estaba tan confiada como para consumir la cena de todos modos.

Se podría pensar que la cobarde está en estado de negación, que no quiere aceptar lo que acaba de hacer. Quizá se pueda decir que ambas interpretaciones, la de la negación y la del veneno interfiriendo en sus funciones perceptivas, funcionan.

Cuando despierta, ella mira a su alrededor, y se pregunta el significado de esa escena. Enumera muy claramente lo que ve a su alrededor: a un envenenado por café, uno clavado en un árbol, y otro más decapitado. Es sumamente interesante que el último haya sido decapitado. En ningún momento se nos mostró que ella decapitara a alguno de los tres últimos honestos. Los que fueron decapitados fueron aquellos que murieron a manos del pierrot. Este es un detalle sumamente importante, porque nos permite liberarnos por completo de dudas. Sin este detalle, se podría proponer que el madrugador fue el culpable de clavar al cauto, y quizá de envenenar el café, y que tras eso, él mismo muriera por el veneno del desayuno, dejando como superviviente a la mujer, siendo ella inocente. De los últimos sobrevivientes, ambos aseguran haber sido envenenados por su comida, y ambos parecen tener una distorsión perceptiva. La cobarde no recuerda nada, así que, de cierta forma, está declarándose inocente. Hasta aquí, los dos últimos honestos se aseguran inocentes, y los dos fueron envenenados, por lo que es difícil asegurar quién de los dos asesinó a los demás.

Sin embargo, como vemos, el madrugador no murió pasivamente por la obra del envenenamiento. Fue decapitado. En ese punto, los únicos honestos que quedaban eran ella y él, y la única que pudo haber cometido el crimen de retirar la cabeza de su cuerpo fue ella. Nos confirman que la mujer decapitó al madrugador, tras haber sido envenenado. Quien envenenó al madrugador también calvó al cauto, porque en el *“Interludio”* ya menciona que se puso a preparar el desayuno que posteriormente sería la condena del madrugador. De modo que ya es seguro afirmar que ella es la culpable. Necesariamente, si ella asesinó al último honesto, fue ella también quien asesinó a los demás, incluso si no lo recuerda.

The Strange Everyday Life of the Flying Shrine Maiden

Nos muestra una reflexión de la sacerdotisa en su diario, así como un comentario de un narrador. El narrador utiliza la palabra Gensokyo para referirse al lugar, lo que nos confirma, obviamente, que la historia se desarrolla allí. Por otro lado, la doncella escribe sobre los honestos, y nos cuenta que logró ver a una bella mujer rubia caminar hacia la salida del paraíso. La sacerdotisa, desde luego, está en sus cinco sentidos, podemos confiar en ella cuando nos dice que es rubia.

Como dijimos antes, en la redacción de este diario se manifiesta claramente que la sacerdotisa no tiene interés en los honestos, y no tiene problema con que la chica culpable se acerque y haga lo que le plazca. Es por esto que creo que la versión c63 de *“Dichromatic Lotus Butterfly ~ Red and White”* no está directamente relacionada con esta versión, ya que la falta de interés de esta sacerdotisa no concuerda con la preocupación que muestra la del texto de c63.

Con esto concluimos esta parte. Espero que eso haya tenido sentido.

Gensokyo en contexto

Habiendo establecido que la cobarde fue la culpable, así como todos los demás detalles, sería bueno comenzar a hablar de esta historia dentro del contexto de Touhou Project. Hay unos cuantos puntos que es importante tocar acerca de cómo se relaciona esta historia con el Gensokyo que

conocemos en los juegos, antes de pasar a descubrir a la culpable.

Pierrot

Empecemos por uno de los elementos más ambiguos y confusos de la obra: el pierrot. El mero uso de este término es un enigma, y no soy capaz de darle una interpretación satisfactoria. Simplemente, aceptaré que se usó esta palabra, quizá para despistar, o para añadir a la rareza de la escritura, pero no estoy ni cerca de dar con una explicación a esto.

No obstante, pese a mi ignorancia respecto a la utilización del término, me atreveré a proponer una explicación de su papel en la historia, tomando en cuenta sus características y sus acciones. En este relato pudimos ver a cuatro pierrots, al menos, si es que el lector acepta mi interpretación de que el más sabio, en *“Enigmatic Doll”*, no murió a manos de un pierrot. Dos de ellos decapitaron rápidamente a sus presas, uno más decidió simplemente secuestrar a su víctima, mientras que el último no hizo nada más que estar presente para que el más maduro se enamore de él. Eso es lo que sabemos.

Se pensará que el pierrot es también la chica culpable, y que fue ella quien asesinó a los siete honestos desde un inicio: una idea que se nos podría venir a la mente es que ella se disfrazó, de alguna forma, para que no la reconocieran, y por ello los honestos la ven como un pierrot. Sin embargo, pienso que esto no es así. Cuando ella asesina al más cauto, él dice haber confirmado sus sospechas al lograr ver el rostro de la culpable, de modo que no usó ningún disfraz. Al igual que el cauto, los demás honestos que murieron a manos de un pierrot estuvieron siempre a solas, de modo que nunca hubo necesidad de disfrazarse. Adicionalmente, en *“Strange Oriental Discourse”* la culpable manifiesta sus intenciones de fingir volver a ser humana, y disfrazarse de un ser sobrenatural iría en contra de este propósito.

Eso, por no decir que, en verdad, el método que utiliza la culpable durante los últimos cuatro asesinatos es completamente distinto de la forma rápida e insípida con la que los pierrots decapitaban a sus presas.

Previo a la primera resurrección de la cobarde ya había tres víctimas de los pierrots. Puede proponerse que la historia se nos presenta en

desorden, y que en realidad esta resurrección ocurre antes que los ataques de los pierrots. Sin embargo, la cobarde dice estar muy asustada del paraíso; nos cuenta que la, o las, personas que le importaban habían desaparecido, y esto la orilla al suicidio. Es decir que el paraíso ya le había dado razones para temer. Si todos los honestos pensaban que este paraíso era la tierra del Hourai, llegar allí tendría que haber sido un motivo de alegría, de modo que era necesario que la culpable, por muy cobarde que fuera, percibiera una amenaza en su entorno para poder decir que se encontraba aterrada por ese paraíso.

Para dar más sostén a este argumento, mencionaré que en *"Circus Reverie"* nos podemos dar cuenta de que ninguno de los honestos sospecha de alguno de sus miembros. ¿Cómo podrían tenerse tanta confianza mutua después de cuatro muertes? Desde luego, no olvidemos la posibilidad de que la culpable narrara esto, pero, aun así, por muy confiada que ella estuviera, tuvo que haber una razón por la que fuera lógico pensar que no sospechaban de un honesto. La respuesta es que el paraíso en sí es peligroso, por ello no les parece raro que hayan muerto tantos compañeros, no se voltean a ver los unos a los otros en busca de un culpable, ya que la causa de sus muertes es evidente para todos: son los pierrots, seres aterradores que están allí afuera.

Finalmente, al concluir la historia, el narrador menciona que los youkai habrían de llevarse los siete cuerpos de los honestos. Antes de esa pequeña frase del narrador, habíamos conocido los hechos sólo desde la perspectiva de cada uno de los honestos. Los honestos eran los únicos que llamaban con el nombre de pierrots a estas entidades, pero el narrador utiliza la palabra youkai. Pienso que éstos youkai son los pierrots, tan sencillo como eso. Criaturas que atacan a los humanos incautos, enemigos de la humanidad por naturaleza. Si los convence mi afirmación de que los pierrots no son la culpable, entonces es seguro afirmar que los pierrots son youkai, ya que uno de los pierrots está en posesión del cuerpo del más hermoso: si youkai y pierrot fueran cosas distintas, el narrador sólo podría asegurar que los youkai se llevarán seis cuerpos y no siete, pero este no es el caso.

Gensokyo

Ahora hablaremos de Gensokyo. Está confirmado que los eventos ocurren en Gensokyo, por decreto del narrador, pero hay un par de consideraciones que debemos tomar en cuenta sobre esto antes de seguir adelante, las cuales nos indican que este Gensokyo no es el mismo que vemos en el canon actual de Touhou. Para dar cuenta de ello tenemos que hablar de la sacerdotisa. Tomemos en cuenta que en el CD de la versión de c62 se encuentra impresa una imagen de una chica de ropas blancas y rojas, que mantiene un gran parecido con Reimu Hakurei.



En BAIJR, ZUN hizo una sección en la que realizaba diversos comentarios respecto a su música. En particular, hizo un comentario sobre la última pieza de DiPP, y en él nos dice que la persona referida en el título *"The Flying Shrine Maiden"* es Reimu. Mucha gente toma esto como confirmación de que la sacerdotisa de la historia es Reimu, no obstante, ZUN aquí está hablando sólo del título de la canción.

Incluso si aceptamos que ese comentario confirma necesariamente la presencia de Reimu en *"The Strange Everyday Life of the Flying Shrine Maiden"*, hay que considerar que DiPP contiene dos historias diferentes, la de c62 y la de c63, así que todavía cabe pensar que Reimu está en la versión c63, pero no en la versión c62.

La participación o no de Reimu en la historia es de vital importancia. No es mi intención desafiar la palabra de ZUN para mi conveniencia. La razón por la que creo que la sacerdotisa de c62 no puede ser Reimu es porque lo que está escrito en *"The Strange Everyday Life of the Flying Shrine Maiden"*, en la versión c62, no es congruente con el personaje de Reimu. A la sacerdotisa de DiPP no le interesa en lo más mínimo que hayan muerto siete hombres, y no se preocupa para nada cuando ve a la chica con expresión de demencia pasar a su lado. Quizá, para

explicar esto, se pueda proponer la idea de que la sacerdotisa nunca se dio cuenta de que los siete honestos murieron. Pero, aun así, el narrador nos dice que esas siete muertes no son más que un cambio en el censo de la población, una simple alteración de un número, nos dice que esas muertes no son importantes en absoluto, lo que nos lleva a replantearnos la situación de Gensokyo.

Esta descripción de Gensokyo no se ajusta para nada a la que se muestra en el canon de Touhou Project. En el Gensokyo que conocemos, tanto youkai como humanos resuelven sus conflictos mediante el uso de las spellcards, medida implementada con el objetivo de evitar muertes innecesarias. En el Gensokyo actual la población humana es de suma importancia, ya que son un recurso valioso para los youkai, quienes no se pueden dar el lujo de prescindir de ellos. La sacerdotisa del Gensokyo actual, Reimu Hakurei, tiene el deber de investigar y resolver cualquier incidente que altere el orden de Gensokyo, y ella ha salido de su santuario en numerosas ocasiones por cuestiones de menor importancia, en comparación, que unos asesinatos en serie. Sin duda, decir que siete muertes humanas no son noticias importantes va totalmente en contra de lo establecido en el canon hasta ahora.

Ahora bien, esta descripción no es totalmente incongruente. De hecho, se ajusta a lo que nos describe el prólogo de PCB. En el prólogo de este juego se nos presenta un documento, en el que se nos da a conocer cómo era Gensokyo en el pasado. Antes de que se creara la barrera Hakurei, en aquellos tiempos en los que era posible encontrarse con youkais en cualquier parte del mundo, Gensokyo era un lugar particularmente peligroso por su alta concentración de youkai. En aquella época los humanos y los youkai libraban brutales batallas diariamente, y se decía que todo humano que se atreviera a pisar las tierras de Gensokyo sería devorado por los youkai. Era un lugar que infundía un miedo terrible, y los humanos que se atrevían a establecerse en ese lugar para combatir con los youkai eran considerados héroes.

La descripción del Gensokyo de hace muchos años, sin duda, se adecua mejor a los comentarios del narrador, al comportamiento de los pierrots, a la indiferencia de la sacerdotisa y a la impunidad de la

cobarde. Otro detalle que nos conduce a creer que éste es el Gensokyo antiguo es el hecho de que la culpable encontró la manera de escapar del paraíso y se dirigió tranquilamente hacia la salida, tal como lo vemos en *"The Strange Everyday Life of the Flying Shrine Maiden"*. El Gensokyo actual está rodeado por la barrera Hakurei, la cual hace muy difícil, si no es que imposible, salir hacia el mundo exterior sin ayuda. El Gensokyo violento y salvaje descrito anteriormente no contaba con esta barrera mágica, y eso explicaría cómo pudo la culpable haber salido tan fácil.

Y si éste Gensokyo es el de hace muchos años, entonces la imagen de la sacerdotisa impresa en el CD de la versión c62 cobra aún más sentido. Por sus ropas es muy lógico pensar que se trata de la sacerdotisa de la historia, y es evidente que no es Reimu. Lo lógico sería, entonces, que se tratara de una antepasada del linaje Hakurei.

La más cobarde

Hay dos dibujos presentes en el formato físico de este trabajo: la mujer de la portada y la sacerdotisa impresa en el disco. Sólo hay dos mujeres en esta historia, y si la chica de blanco y rojo es la sacerdotisa, entonces sería lógico pensar que la que vemos en la portada es nuestra culpable, aunque no exista forma de confirmarlo. La mujer de la portada no se parece a ningún personaje de Touhou que hayamos visto, lo único que sabemos es que debemos imaginarla rubia, si es que en efecto ella es la más cobarde de los honestos.



En “*Eternal Shrine Maiden*” exploramos dos teorías, para dos posibles culpables: la cobarde renacida y el madrugador. La confirmación de que la cobarde fue la culpable reside en la evidencia de que su compañero había sido decapitado, y que ellos dos eran los únicos en la mansión en ese momento. Si estaban solos y uno fue asesinado, entonces la que quedó con vida es la culpable. Pero ahora sabemos que los pierrots no son la culpable, que son youkais muy peligrosos que habitan en un Gensokyo de hace muchos años. Seguramente más de un lector pensó en otra posibilidad: que mientras los dos últimos honestos estuvieron dormidos por la influencia del veneno, un pierrot entró y decapitó al penúltimo honesto.

Efectivamente, esa posibilidad podría exonerar por completo a la cobarde. No obstante, permítaseme expresar una opinión: pienso que esa es una solución demasiado sencilla. La frase de “*U.N Owen was Her?*” de la versión c63, parece invitarnos a analizar este asunto más allá:

“Necesitas más imaginación. Podrías caer fácilmente en su trampa. Un criminal con tanta imaginación como U.N Owen fácilmente te tendría con la soga al cuello”

No soy capaz de desmentir la posibilidad del pierrot entrando a la casa y decapitando al penúltimo honesto, pero si consideramos todas las referencias y pistas que ZUN nos deja en el canon de Touhou Project, me resulta impensable que la respuesta final sea que no hay culpable. Más aún si consideramos

que esta historia está basada en “*And Then There Were None*”, una novela con un misterio tan ingeniosamente armado que parece que no hay ningún culpable, pero al final vemos que sí, y que todo encaja perfectamente.

Ahora quisiera hablar de los personajes. Las principales sospechosas dentro de los personajes que conocemos en Touhou Project se relacionan directamente con algunas de las más notables referencias que existen a DiPP. Aunque no pueda eliminar por completo la posibilidad del pierrot decapitando al último honesto, creo que vale la pena revisar los guiños que se han hecho en toda esta saga. Espero que mi análisis, si no logra convencerlos, por lo menos les resulte entretenido.

Flandre Scarlet

La primera y más notable referencia que vincula a este personaje con nuestra historia es su tema musical, “*U.N Owen was Her?*”, también presente entre las piezas de esta obra. Otra referencia de corte similar la encontramos en su spellcard, “*And Then Will There Be None?*”. Ya se expuso más arriba la relación que existe entre la historia de DiPP con la novela de Agatha Christie. Podemos ver que Flandre presenta varias referencias a dicha obra, y si se vincula a esa obra, entonces es fácil relacionarla también con DiPP.

El hecho de que “*U.N Owen was Her?*” sea su tema musical es especialmente curioso. U.N Owen es el seudónimo de la persona culpable de los asesinatos en la obra de Agatha Christie, por lo que cuando hablamos de U.N Owen en Touhou, es una alusión a la responsable de las muertes de los honestos de DiPP, debido a las similitudes que guardan ambas historias. “*U.N Owen was Her?*” es el tema musical de Flandre, por lo que es inevitable relacionar a U.N Owen con ella. Aunque U.N Owen haga referencia a la cobarde, es importante observar que el nombre de la pieza musical es una pregunta, no una afirmación. Como si ZUN quisiera que nos fijáramos en Flandre, pero no quiere confirmarla como culpable, no nos asegura que ella es U.N Owen. Sin duda, todas estas coincidencias hacen que sea necesario, a continuación, hablar de Flandre.

Sabemos que la culpable llegó a Gensokyo como humana y, tras un intento fallido de suicidio, resucitó como un ser que no se puede considerar

humano. Flandre es un vampiro, los cuales, por su naturaleza, pudieron haber sido humanos en el pasado. En el dialogo que sostiene Flandre con Marisa en el Extra Stage de EoSD se hablan con múltiples referencias a “And Then There Were None”; la siguiente frase de Flandre es quizá la que más llama la atención:

“... no importa. No puedo morir, incluso aunque me cuelgue”.

Es llamativa porque el hecho de colgarse como forma de suicidio es un tema recurrente en DiPP, además de ser el desenlace de la novela de Agatha Christie. Se podría sospechar que Flandre ha intentado colgarse en el pasado, y que para su pesar descubrió que no era suficiente para acabar con su vida. Esto es justo lo que sucede con la cobarde en DiPP.



En “*U.N Owen was Her?*”, el madrugador manifiesta que se dio cuenta que la culpable enloqueció en cierto punto, también el diario de la sacerdotisa en el texto final nos describe a la culpable con una expresión facial que recuerda a la locura. Flandre podría compartir esta característica también, pues es sumamente inestable, lo que la hace peligrosa. Se sabe que tiene tendencias sádicas y no puede controlarse a la hora de matar a una presa humana. Esa fue la razón por la que vive encerrada desde hace 495 años. La locura y las intenciones asesinas de la cobarde encajan con el perfil de Flandre.

El hogar donde residían los honestos se describía como una deteriorada mansión de estilo occidental en medio de un bosque. Si bien la parte de deteriorada o vieja no encaja del todo, lo demás recuerda mucho a la descripción de la mansión

escarlata. En “*Shanghai Alice of Meiji 17*” el grupo de honestos hace una fiesta que también se describe como una con tintes extranjeros, así que al menos una persona de entre el grupo no era originaria de Japón, y Flandre ciertamente no es japonesa.

Estos puntos hacen de Flandre una destacable sospechosa, pero pasemos ahora a los argumentos que se contraponen a esa teoría.

Primero, la mansión occidental de los honestos no pudo ser la mansión esкарлата. Está confirmado que la casa de los vampiros no estaba en Gensokyo en el pasado, sino que fue transportada allí por el poder de la barrera Hakurei, recientemente. Sabemos que, por lo menos según esta interpretación, los eventos de DiPP tienen lugar antes de la creación de la barrera.

Segundo, sería extraño que Flandre estuviera en Japón, especialmente si está sola. Desde luego, los vampiros pueden moverse a altas velocidades y poseen una inigualable fuerza física, pero la historia nos dice que la cobarde llegó a Gensokyo como humana, y fue allí donde pasó a ser youkai. Flandre tuvo que haber viajado a Japón, como humana, haberse juntado con un grupo de ladrones, y haber vivido dos años en las montañas, por razones que desconocemos. Sabemos que ella ha pasado la mayor parte de sus días, por lo menos 495 años, encerrada en la mansión esкарлата. Se piensa que la edad exacta de Flandre son 495 años, precisamente, porque su perfil oficial dice que ella ha sido la hermana del Demonio Escarlata durante aproximadamente 495 años. Aunque diga que es un aproximado, esto sugiere que Flandre ha estado encerrada durante prácticamente toda su vida.

Quizá podríamos pensar que, cuando el perfil oficial habla del Demonio Escarlata, éste se refiere a dicho título y no a Remilia en sí. Es decir, no es que esté diciendo que Flandre ha sido la hermana de Remilia por 495 años; sino que, desde que Remilia, su hermana, obtuvo el título de Demonio Escarlata, han transcurrido 495 años. Eso nos daría pie para especular que la edad de Flandre es mayor que 495 años.

Aún bajo esta idea, me parece que las cosas siguen sin encajar. En PMiSS nos indican que tanto Flandre como su hermana tienen la apariencia de una niña de, más o menos, diez años. Flandre tuvo que haber llegado a Gensokyo con apenas diez años

como mucho, porque fue justo ese momento en el que se convirtió en un youkai, adquirió la inmortalidad y dejó de envejecer. Eso quiere decir que Flandre comenzó a vivir en la montaña con los honestos a los ocho años, y el comentario del *“Interludio”* sugiere que había llevado una vida de ladrona durante un buen tiempo, razón de su afán por arreglar su vida.

En *“Shanghai Alice of Meiji 17”* nos narran la muerte del honesto más joven del grupo, quien se sentía aburrido al no poder participar en la fiesta de sus compañeros, pues todavía no podía beber alcohol ni consumir opio, de ahí que se apartara del grupo. Hubiera sido realmente extraño que el más joven del grupo hubiese tenido menos de diez años. Si bien no se indica explícitamente que él sea el único menor de edad, se entiende que se sentía excluido de la fiesta, porque debió ser el único que no podía integrarse; si hubiera una niña de su edad entre ellos, creo que las cosas hubieran sido diferentes.

Por último, la mujer en la portada del disco ciertamente no parece una niña, y no guarda mucha similitud con Flandre, salvo por el hecho de que comparten el color de cabello. La cobarde jamás fue descrita como una niña, y me parece que eso hubiera sido un detalle de suma importancia, si ese hubiese sido el caso. Además, los vampiros tampoco han mostrado, hasta donde sabemos, alguna habilidad para cambiar su apariencia, excepto por su típica forma de murciélago.

Alice Margatroid

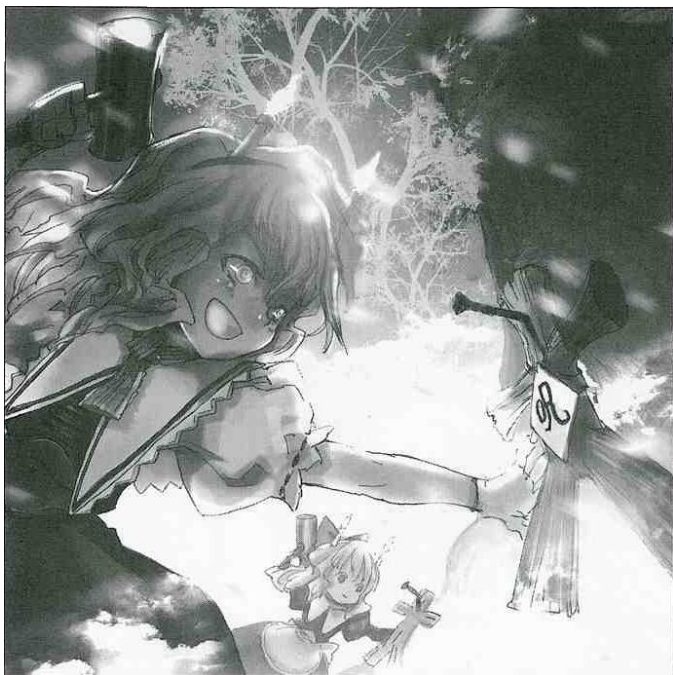
Las muñecas hacen pensar de inmediato en Alice. La relación de las muñecas con la obra en cuestión va más allá de su título: en los textos que acompañan a los temas *“Enigmatic Doll”* y *“Forest of Dolls”*, en su versión c63, se hace alusión a las muñecas, aunque de formas muy ambiguas. Más importante aún que las muñecas, la referencia de mayor peso, que nos indica una relación entre dicho personaje y esta obra, la encontramos en una de sus spellcards, *“Hanged Hourai Dolls”*. El nombre de esta spell no sólo hace refiere a la tierra del Hourai, sino que también habla de muñecas ahorcadas, un tema recurrente en la historia de DiPP, cuyo nombre completo, dicho sea de paso, es *“Hourai Dolls - Dolls in Pseudo Paradise”*. Revisemos los puntos importantes.

El nombre *“Margatroid”* hace referencia a uno de los personajes de otra obra de Agatha Christie, conocida como *“A Murder Is Announced”*. Se trata de una novela detectivesca. No guarda tantas similitudes con DiPP, pero lleva en común la búsqueda de un asesino, quién fabricó una escena impecable para ocultar su identidad. Como se trata de la misma autora, y de un asesinato, me parece importante tenerlo en cuenta.

Está confirmado, en PMiSS, que a diferencia de Patchouli, Alice fue originalmente humana y se convirtió en un mago youkai debido a su estudio de la magia. Como vimos, esta parte es importante porque hay un instante dentro de la historia en que la culpable se deja de considerar humana.

La descripción de la mansión de estilo occidental en medio de un bosque encaja perfectamente con el conocido hogar de Alice. La relación entre la casa de Alice y el hogar de los honestos es más sólida que la relación que consideramos con la mansión escarlata, pues no se sabe nada de cómo o cuando la casa de Alice se estableció en Gensokyo.

En el artículo de Alice en BAIJR, nos muestran como ella se encontraba realizando alguna clase de ritual, que involucraba clavar un muñeco en un árbol. En *“Reincarnation”*, el más cauto murió siendo clavado a un árbol, sin que éste pudiera percatarse, pero no se explica exactamente cómo fue posible. Si suponemos que fue una clase de hechizo vudú, podría tener sentido. Alice es una youkai versada en la magia con muñecas, y esta práctica en la que la víctima sufre la misma suerte que su muñeco, es bien conocida.



En la versión c63 de *“Dichromatic Lotus Butterfly ~ Red and White”* se habla de una chica acercándose al santuario, y se describe que no parece ser ni youkai ni humana. En PMiSS, Akyuu menciona que Alice luce como una muñeca, y podríamos pensar que eso significa tener un aspecto que no se asemeja ni a un humano ni a un youkai. Sin embargo, la relación de los textos de ambas versiones es cuestionable, y como vimos anteriormente, la preocupación que muestra la sacerdotisa en esta parte no va acorde con la indiferencia que muestra en la versión c62, por lo más probable es que no haya relación.

Adicionalmente, podríamos entender que las muñecas, en el título, son una analogía para los honestos. Es decir que los honestos son “muñecas en el pseudo paraíso”, aunque no literalmente, desde luego. El uso de esta palabra para referirse a ellos es importante, porque entonces podemos decir, metafóricamente, que la culpable es una muñeca, y el hecho de que Alice tenga la apariencia de una puede ser una referencia deliberada.

Alice pudo haber asesinado muy fácilmente a los honestos. Desde esta teoría, podríamos proponer incluso que los pierrots son muñecas controladas por ella, aunque no abordaré esa idea. Sigo inclinándome a la idea de que los pierrots son youkais, por el hecho de que ya había victimas desde antes de que Alice se ahorcara por primera vez. El momento en que se ahorca y nota que no muere es cuando se da cuenta de que su magia ya la ha vuelto

inmortal, y comienza a cometer los asesinatos. Los magos deben estudiar y entrenar mucho tiempo para alcanzar el rango de youkai, por lo que aun siendo humana debería tener ya cierta destreza con los hechizos. Esto podría explicar la práctica del vudú en el asesinato del más cauto, y tal vez el uso de la poción de amor.

Sin embargo, hay dos argumentos fundamentales que obstaculizan la validez de esta teoría. Ambos puntos los encontramos en PMiSS.

En el artículo de los magos, Akyuu nos explica la naturaleza de esta clase de youkai. Existen dos clases: los que nacieron como youkai, y aquellos que empezaron como humanos y que adquirieron la denominación de youkai debido a su entrenamiento. Un humano puede usar magia y seguir siendo humano; lo que realmente define a un mago youkai es el aprendizaje de dos hechizos en particular: uno sirve para que el usuario deje de envejecer, y el otro sirve para prescindir del consumo de alimentos. De esta forma, un humano puede alterar su cuerpo para que funcione con poder mágico, en lugar de adquirir energía mediante la función del metabolismo normal. Así, ellos adquieren un tipo de inmortalidad. En particular, nos dicen que aquellos que nacieron youkais necesitan aprender el hechizo para dejar de envejecer, de lo contrario su cuerpo no presentará diferencias notables con el de un humano normal. Por otro lado, para que un humano se considere un mago youkai basta con dominar el hechizo para eliminar el hambre. Esto significa que Alice no necesariamente aprendió ambos hechizos, pero para nuestra teoría el hechizo de la inmortalidad es necesario.

La información capaz de echar abajo la teoría reside en un detalle que se nos da a conocer en el artículo de Alice, en PMiSS. Aquí, Akyuu nos dice que Alice es una maga novata, y que adquirió la categoría de youkai recientemente.

Recordemos que, al menos según nuestra interpretación, el Gensokyo de DiPP es aquel que existió antes de que se creara la barrera Hakurei, lo que significa que dicha historia toma lugar al menos doscientos años atrás, aproximadamente. Una alternativa para superar este obstáculo argumental es la propuesta de que, cuando la culpable salió de Gensokyo, ella se dirigía al Makai y no al mundo exterior. En el canon de pc-98, la entrada al Makai se

encontraba cerca del santuario Hakurei, lo que explicaría por qué la sacerdotisa pudo ver que la cobarde salió de Gensokyo. Esa sería una forma de salir de Gensokyo sin atravesar la barrera Hakurei. Sin embargo, el comentario del narrador, diciendo que la muerte humana es irrelevante, y la indiferencia de la sacerdotisa, siguen allí, y son cosas que hablan de un Gensokyo antiguo.

Otra propuesta que podemos hacer es la de dudar de la palabra de Akyuu. Justo después de decirnos que Alice es una youkai joven, nos cuenta que a pesar de no necesitar dormir o comer, ella aún lo hace por gusto. Es posible que la inexperiencia de Alice como maga fuera una conjetura errónea de Akyuu basada en sus hábitos humanos, si es así, entonces Alice pudo haber estado presente en el Gensokyo del pasado.

Es aquí donde entra la segunda objeción a la teoría. Y es que la inmortalidad de un mago no funciona como nos la muestran en DiPP. En PMiSS nos explican que los magos youkai, físicamente, no son muy diferentes a los humanos. Más aún, lo normal es que descuiden su físico, y son particularmente vulnerables a los ataques cuerpo a cuerpo. La inmortalidad de un mago youkai está dada por el hechizo de la longevidad, pero no causa que el cuerpo sea indestructible, ni mucho menos. En ningún punto se menciona que los magos youkai sean inmunes, o siquiera resistentes, al daño físico. Considerando las propiedades de la inmortalidad de los magos, mi conclusión es que Alice no debió haber sobrevivido a su suicidio. Incluso considerando que existen hechizos para fortalecer la resistencia física, se establece muy claro que éstos no están activos todo el tiempo, sino que el usuario decide el momento de su utilización (véase el artículo de Byakuren en Symposium of Post-mysticism), y como hablamos de un suicidio no tiene sentido que Alice usara deliberadamente un hechizo así, si es que lo conociera. Un ejemplo perfecto de la vulnerabilidad de los magos youkai la encontramos en Patchouli, pues sabemos que padece de asma, condición que con frecuencia le impide utilizar adecuadamente sus hechizos, y merma su salud física. Vemos que un mago youkai se ve afectado de forma negativa por una enfermedad de las vías respiratorias. Respirar es necesario para estos youkais, así que el método de suicidio que utilizó

Alice según esta teoría no tendría por qué haber fallado.

Por último, como dato curioso que quizá sea de interés, es bueno tener en cuenta que Miss Margatroid, en la novela “A Murder Is Announced”, resultó también ser inocente.

Fujiwara no Mokou

“Hourai Doll” es un nombre que nos persigue durante todo este análisis. Su importancia nunca debe ser ignorada. A Mokou la tenemos que considerar porque posee este nombre en su título de IN, excepto que está escrito de una forma diferente, cambiando su significado de “Muñeca del Hourai” a “Figura de una Persona del Hourai”. Si bien la escritura no es la misma, es probable que este juego de palabras sea intencional en el título de “Hourai Dolls – Dolls in Pseudo Paradise”, esto nos permite interpretar a las “muñecas del Hourai” como “personas del Hourai”, si se requiere. “Hourai Doll” es el nombre de la última spellcard de Mokou, la cual lleva un comentario bastante extraño, muy diferente a los demás, del cual hablaremos más adelante. En este mismo juego ella posee otra spellcard llamada “Honest Man’s Death”, que igualmente es fácil relacionar con DiPP. Revisemos esta teoría.

Mokou es humana. Tanto en el perfil oficial de IN como en otras fuentes canon se le denomina de esta manera. Sin embargo, en múltiples ocasiones se ha mostrado dificultad para establecer exactamente qué es Mokou. En los diálogos del Extra Stage, Remilia no desea beber su sangre, porque no la considera humana; Reimu se niega a la idea de volverse inmortal, tras la sugerencia de Yukari, porque concluye que eso sería dejar atrás su humanidad; la misma Mokou admite, cuando lo está discutiendo con Alice, que existe mucha similitud entre ella y existencias tales como los espíritus, y sugiere que la única diferencia reside en sus respectivas formas. Adicionalmente, en Changeability of Strange Dream, cuando Maribel es trasladada al bosque de bambú a través de sus sueños, es rescatada por una figura de mujer que irradiaba una luz escarlata, porque estaba cubierta en llamas. Maribel logró preservar un pedazo de papel que encontró tras el incidente, quizá sea idéntico a los que lleva Mokou en su ropa. No se confirma nunca que esa mujer sea Mokou, pero dada la descripción es casi seguro. Maribel termina su anécdota

señalando que, a pesar de haber sido salvada, buscó refugio para asegurarse de que la mujer no pudiera verla, ya que Maribel era incapaz de considerarla a su salvadora como una humana.

En DiPP la cobarde dice haber perdido su humanidad. Hasta ahora, en las teorías anteriores, hemos interpretado esto como una transformación en youkai, ya que las otras sospechosas pertenecen sin duda a esa categoría, pero en la obra solamente se nos dice que la cobarde sobrevivió a su suicidio y dejó de considerarse humana. Si bien Mokou nunca niega ser humana, la mayoría, incluyéndola, está de acuerdo en que esa única palabra no es suficiente para describirla.

La mansión occidental no tiene una relación obvia con Mokou, pero hay un fragmento en PMiSS que nos proporciona una pista valiosa. En el artículo de Mokou se nos habla de un grupo legendario de exterminadores de youkai que vivían ocultos en el bosque de bambú. Se piensa que se trataba de un grupo de ninjas, y Akyuu sospecha que Mokou es una de sus descendientes. Como es una leyenda acerca de un acontecimiento muy antiguo, es de esperarse que la información esté distorsionada. La conclusión más inmediata que se ha propuesto es que dicho grupo no existió, sino que Mokou siempre fue la responsable de exterminar a los youkai, y que su gran poder hizo creer que se trataba de un grupo de expertos exterminadores y no de una sola persona. Eso es muy lógico, y lo más probable es que sea cierto, sin embargo, entre todo esto, Akyuu hace una observación muy reveladora: ella nos dice que cuando le preguntó a Mokou acerca de este grupo, ella fingió ignorancia. Hay una enorme diferencia entre ser ignorante y fingir. Los honestos absolutamente no fueron exterminadores de youkai, pero sí fueron un grupo que vivía escondido en el bosque. Lo que podemos confirmar es que cuando se le pregunta a Mokou sobre un grupo que vivía en el bosque, ella reacciona, de una manera tan antinatural como para que Akyuu asegure que está fingiendo.

Sobre la mansión, nunca se nos ha mostrado cómo es la casa de Mokou, el estilo occidental queda pendiente. No obstante, ciertamente estaríamos hablando de una construcción en medio de un bosque. De hecho, si pensamos que los honestos se perdieron en el bosque de bambú, el texto de

“Strange Oriental Discourse” cobra más sentido, en dónde la cobarde corre exhaustivamente intentando encontrar el camino de regreso a casa, pero nunca lo logra. Como estamos hablando de un Gensokyo sin barrera Hakurei, no debería ser difícil encontrar una salida, de hecho, la cobarde, al final, en *“The Strange Everyday Life of the Flying Shrine Maiden”* sale de Gensokyo con mucha facilidad. Entonces, el hecho de que los honestos se extraviaran, sin ninguna esperanza de volver a su hogar, se podría explicar mejor por las propiedades del bosque de bambú.

La apariencia de la culpable no se asemeja a la de Mokou: el dibujo de la portada es muy diferente, y está muy claro que Mokou no es rubia. No obstante, existe cierta evidencia que tenemos que considerar. En el capítulo cuarto de CiLR se nos narra la historia del pasado de Mokou, cuando ella era sólo una niña y tuvo que subir el monte Fuji junto a los soldados del emperador en busca de robar el elixir de la inmortalidad, a manera de venganza contra Kaguya. El capítulo está acompañado de algunas ilustraciones hechas por TOKIAME, en donde podemos ver a la Mokou de hace más de 1300 años. En estas imágenes ella luce como una niña, y su cabello es completamente negro. Esto nos dice, al menos, que el cabello de Mokou puede cambiar su color, por alguna razón.



En los diálogos que intercambia Alice con Mokou en el Extra Stage de IN se nos explica cómo funciona la inmortalidad que otorga el Elixir del Hourai. Por lo visto, el Elixir le otorga al alma del consumidor total independencia de su recipiente físico; el portador de la inmortalidad deja de componerse de cuerpo y alma, y pasa a ser simplemente el alma. Luego, esta alma adquiere la capacidad de crear un cuerpo nuevo cada que lo necesite, es así que un inmortal puede regenerarse

incluso si su cuerpo es desintegrado por completo. Alice es quien explica esto, pero Mokou le da la razón. En efecto, a diferencia de la inmortalidad de un mago youkai, la de una persona del Hourai le permitiría sobrevivir a un suicidio de cualquier clase, pues el cuerpo de un inmortal es absolutamente prescindible, a pesar de estar condenados a vivir siempre dentro de un recipiente de carne y hueso.

Debemos mencionar que, si el alma del portador del Hourai es capaz de crear un cuerpo humano desde cero, sería lógico que existiera cierto grado de libertad en cuanto a la apariencia que este cuerpo tendrá. Esto explicaría por qué Mokou, a pesar de haber tomado el elixir, ha cambiado su aspecto a través de los años. Supuestamente el Elixir del Hourai hace que quien lo consuma sea totalmente incapaz de crecer y envejecer, y sin embargo el aspecto que conocemos de Mokou no es el de una niña pequeña con cabello oscuro. Está confirmado, entonces, que Mokou puede cambiar su apariencia, ya sea por el paso del tiempo, o porque puede crear un cuerpo diferente desde cero. Ya sea que su cambio de apariencia esté dado de forma consciente o inconsciente, lo que sabemos es que, al menos, es posible.

Pasando a otro punto, a continuación, citaré un fragmento del cuarto capítulo de CiLR. Aquí, Mokou nos reseña a grandes rasgos cómo fue cambiando su estilo de vida al pasar del tiempo:

“Los primeros trecientos años otras personas me odiaron, llevé una vida triste que sólo causaba problemas, tanto a mí misma como a aquellos que me rodeaban, a no ser que permaneciera escondida.

Los siguientes trecientos años los pasé albergando un rencor contra este mundo, y fui capaz de conservar el más mínimo sentido de identidad al exterminar todo lo que se cruzara en mi camino, youkai o no.

Durante los siguientes trecientos años los youkai del área ya no me interesaban, perdí toda motivación, rindiéndome ante el aburrimiento.

Pero durante los siguientes trescientos años, finalmente me reuní con mi archi-rival, y descubrimos el placer de matarnos mutuamente, una y otra vez.”

Los actos de la culpable en DiPP se ajustan a esta descripción, particularmente a las primeras dos. La cobarde llevó una vida como ladrona, y decía que se juntó con los honestos con la intención de arreglar su vida. Esto encaja en los primeros trecientos años, donde la gente la odiaba y tenía que vivir sus días en escondite. Al revisar los eventos de DiPP, podríamos pensar que estamos ante el punto exacto de transición entre las primeras dos etapas. En cuanto la cobarde resucita, enloquece, y empieza a matar a todos sus compañeros sin ninguna misericordia.

Tendríamos que aceptar, entonces, que DiPP tiene lugar aproximadamente trecientos años después de que Mokou bebiera el Elixir del Hourai. Durante ese tiempo, sin ninguna duda, no existía la barrera Hakurei. Mokou, para este punto, ya tendría que saber que es inmortal, pues ha vivido más tiempo que cualquier humano, pero puede que ésta haya sido la primera vez que se expone a la muerte directamente dañando su cuerpo. Quizá Mokou sabía que no podía envejecer, pero desconocía que su cuerpo no podía morir al ser dañado. Es posible que haya enloquecido al darse cuenta de que estaba completamente atrapada en este mundo.

En *“Strange Oriental Discourse”*, la cobarde menciona que todas las personas que le importaban habían desaparecido, y es así que decide acabar con su propia vida. Por la forma en que el texto está escrito, en japonés, puede entenderse tanto en singular como en plural, es decir, podría estar hablando de todos aquellos que le importaban, o de uno en específico. Si se tratara de Mokou, esa persona que tanto le importaba podría ser su padre, o bien la mismísima Kaguya. Recordemos que, en este periodo, Kaguya vivía escondida en Eientei, mientras que Mokou pensaba que su rival había regresado a la luna, y se encontraba frustrada porque nunca la volvería a ver para concretar su venganza. Ciertamente, la única persona que le importaba a Mokou había desaparecido, y al perder la esperanza tanto de mejorar su vida como de volver a encontrarse con su némesis, decide morir.

Ahora, los siguientes detalles son conjeturas bastante más arriesgadas de mi parte, pero me parece pertinente tenerlas en cuenta.

En PMiSS, el artículo de Mokou nos dice que en su larga vida ha tenido la oportunidad de aprender

varios tipos de hechicería. No sabemos qué tipo de habilidades posee Mokou en este sentido, lo único que podríamos inferir es que su habilidad con las llamas podría provenir de esta mencionada hechicería, ya que el control del fuego no se relaciona de ningún modo con haber consumido el Elixir del Hourai. Se puede proponer que, en *“Reincarnation”*, la forma en que el más cauto muere al ser clavado en un árbol se debe a estos hechizos. Ya habíamos considerado, en la teoría de Alice, que el más cauto murió por causa del vudú, pero al considerar a Mokou como culpable esto deja de ser tan evidente. No podría decir con seguridad que Mokou sabe usar vudú, o una magia similar, pero está esa posibilidad, ya que está confirmado que tiene cierto grado de experiencia en hechicería, y para cuando suceden los eventos de DiPP ella ya había vivido al menos trecientos años.

En *“Enigmatic Doll”*, el más sabio pasó un tiempo sumergido en la oscuridad, a solas. Cuando finalmente llega la hora de su muerte, nos dice que percibió la sensación de algo caliente tocando su espalda. Es un detalle que podría no tener importancia, pero si estamos hablando de Mokou, tenemos que recordar que el fuego es su principal forma de ataque. ¿Podría ser que el más sabio murió incinerado? Creo que es demasiado ambiguo como para asegurarlo, pero es un detalle interesante, como mínimo.

Por último, me gustaría volver a hablar sobre Flandre. Considerando lo que hemos estado revisando, es posible que Flandre haya sido un señuelo todo este tiempo, una pista falsa puesta allí con el único objetivo de despistar, sin embargo, hay un detalle muy interesante que me gustaría se tomara en cuenta. Como ya vimos, U.N Owen, en este contexto, hace referencia directamente a la culpable de DiPP, y a ZUN le interesa que lo relacionemos con Flandre, de una u otra forma. ¿Por qué Flandre, en específico? Esto podría ser una pista en si misma, y la razón por la que pienso esto la encontramos en el significado del nombre de nuestra sospechosa principal. Según ZUN, la palabra

“Mokou”, tal como está escrita en japonés, puede significar “píntame de rojo”, pero los caracteres que fueron utilizados para construir este nombre también pueden significar, literalmente, “hermana (menor) escarlata”. Flandre es la hermana menor de la familia Scarlet, y resulta curioso que tenga una relación tan marcada con U.N Owen, y con DiPP. Es posible que ZUN, al establecer una relación entre U.N Owen y Flandre, pero al plantear dicha relación en forma de interrogante, nos esté diciendo que Flandre no necesariamente es U.N Owen, pero que debemos fijarnos en “la hermana menor escarlata”. Es, como mínimo, una coincidencia muy interesante.

Para finalizar, nos queda revisar el comentario que hace ZUN en la spellcard “Hourai Doll”. Teniendo en cuenta todo lo ya expuesto, pienso que este texto, en principio ambiguo, cobra ahora suficiente sentido por sí solo:

No. 204: Hourai Doll

Usuario: Fujiwara no Mokou

Comentario: “Ya veo, así que eras tú. Tú eras esa extraña humana. Bien, entonces, no morirás.

Después de todo, eres inmortal.”

A photograph of a dirt path winding through a forest of tall, thin trees. Sunlight filters through the canopy, creating long, dramatic shadows on the grassy ground. The overall tone is warm and golden.

EL MUNDO EXTERIOR

Aportes non touhou de la comunidad.

NANBEI PROJECT

Rise of Suicide Nightmares.

Iniciar Juego
Grabaciones
Sala de Música
Opciones
Salir



Como recordaran en la edición anterior de la BBEX, nuestro compañero Gusano2314 nos comparte nuevamente su juego en desarrollo. Esta vez con más contenido tal como un nuevo stage, un boss especial para cada personaje, mejoras visuales en el juego general, nuevos gráficos de balas, animaciones, entre otras cosas.

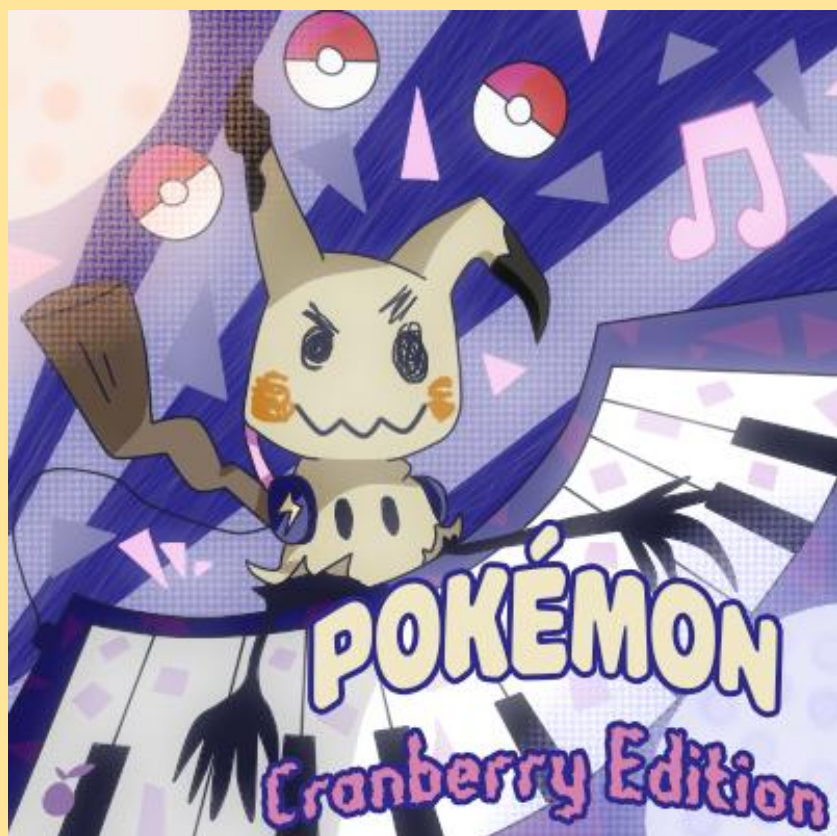


Si te interesa la nueva versión la puedes descargar [aquí](#).

Más información sobre el juego la puedes encontrar en los archivos que se encuentran dentro de la carpeta del juego.

01. Guzma's Theme

02. Kahuna Battle



03. Ultra Beasts

04. Aether Foundation

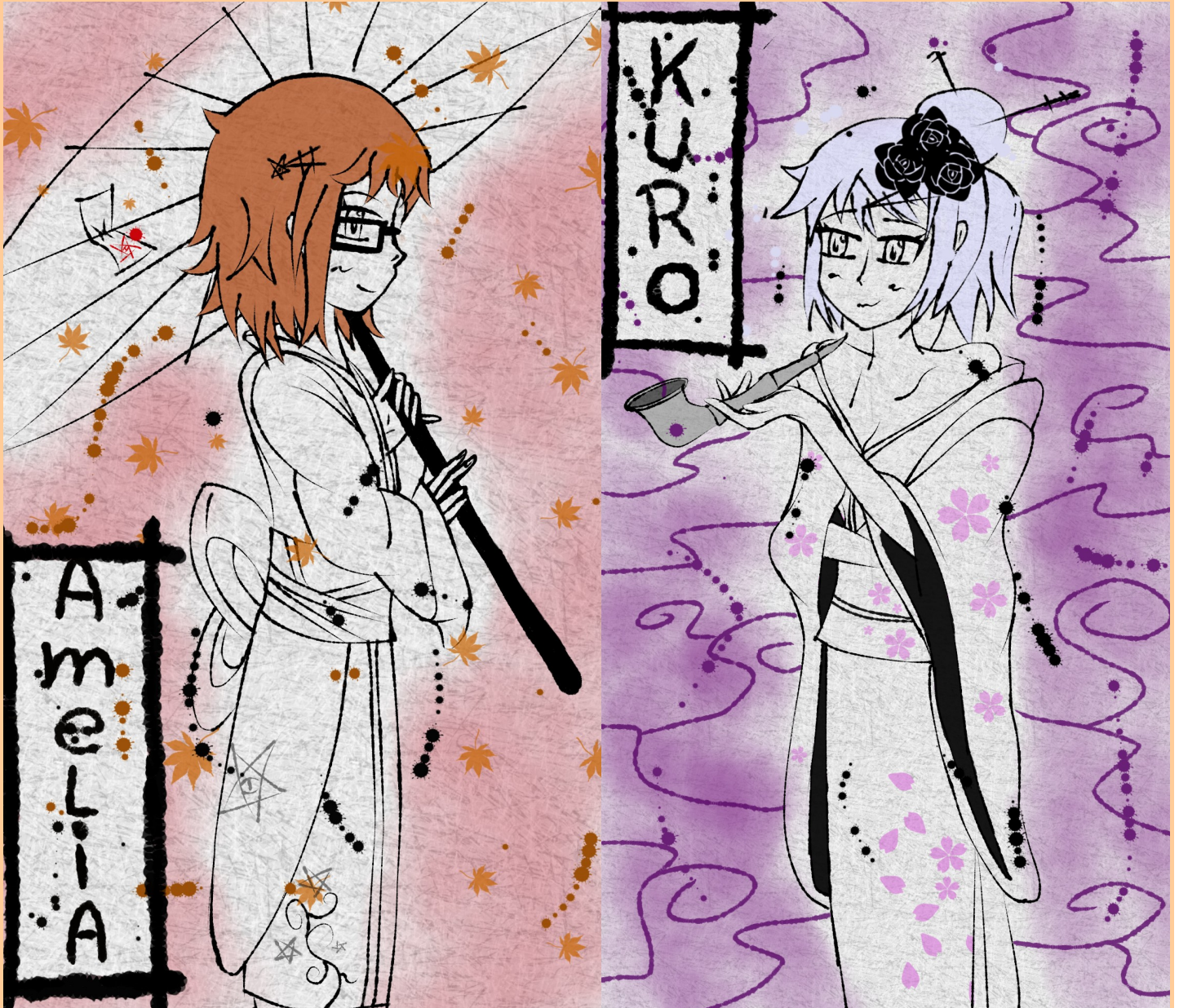
05. Lusamine Theme

06. Champion Red and Blue

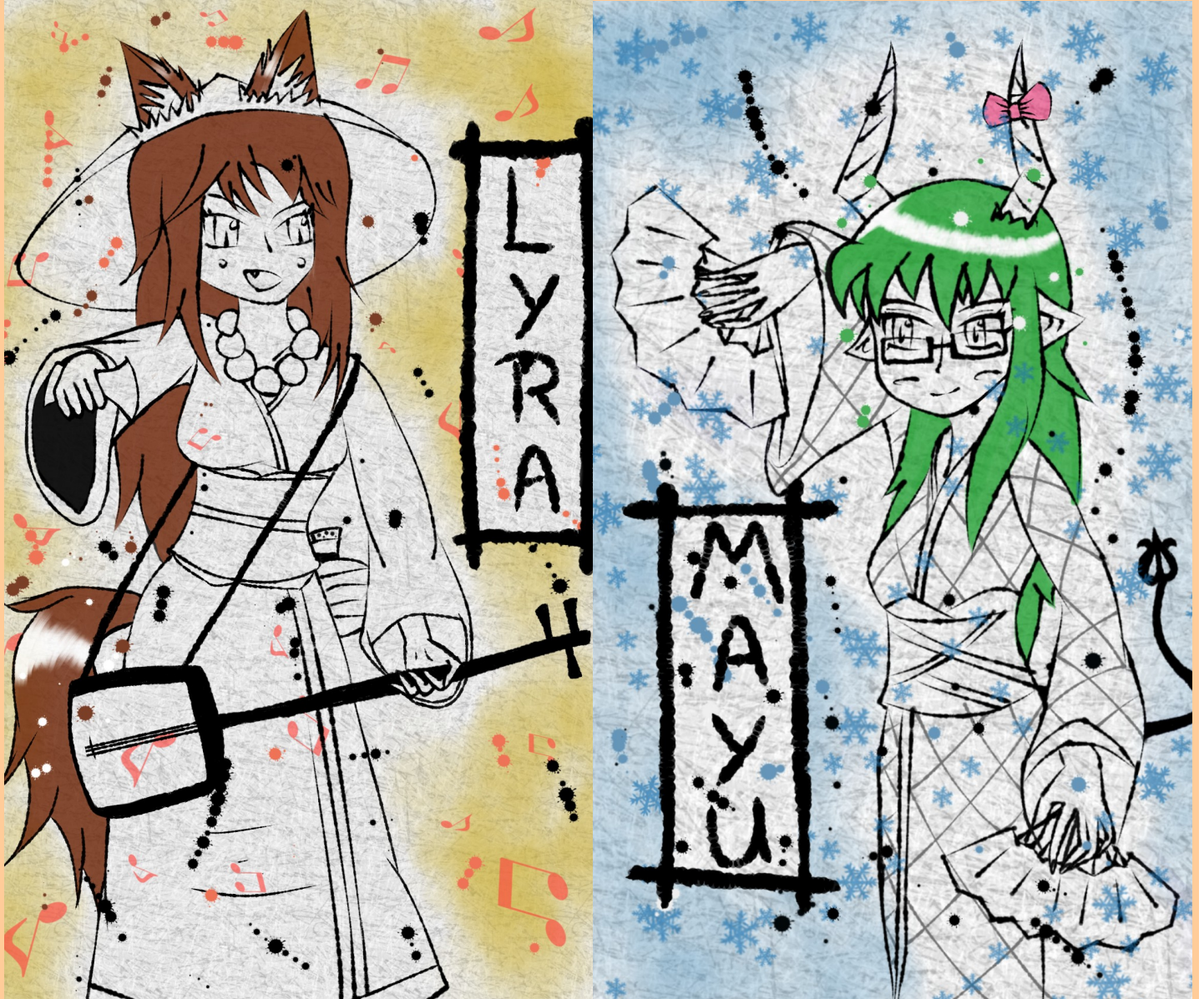
07. Gladio Theme

Por: Chinatsu-san

Fanarts de: Alexander13



Fanarts de: Alexander13



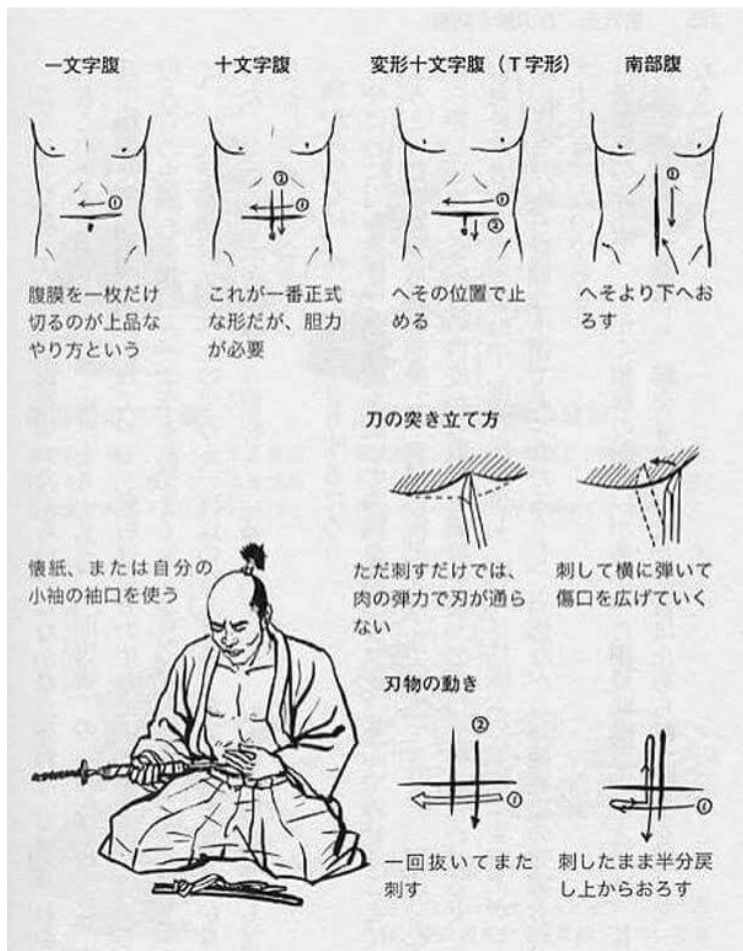
Información general sobre el suicidio:

Por Lamb y Musabori

Aclaración: Este artículo tiene como finalidad informar sobre el suicidio en general y concientizar. Los autores no tienen la intención de dar conocimientos de cómo hacerlo ni incitar al mismo, así como tampoco se hacen responsables del mal uso de esta información ni pretenden reemplazar a un profesional.

Atentamente: Lamb y Musabori.

{A lo largo de la historia humana ha estado presente de distintas formas y, respaldado por distintas ideologías el acto de quitarse la vida a uno mismo por propia voluntad, conocido como Suicidio. Tanta es la presencia que aun sigue en nuestros días y por si su longevidad fuera poca, es la segunda causa principal de defunción en personas de 15 a 29 años. }



(Descripción del Harakiri, un método japonés clásico de suicidio)

SUS CAUSAS:

Las causas del suicidio son variadas, pero principalmente se le atribuye a un profundo sentimiento de desesperación provocado por diversas enfermedades y trastornos. Unas de las principales son: la esquizofrenia, la depresión, el trastorno de estrés postraumático, el trastorno bipolar, el alcoholismo o la adicción a las drogas. También influyen distintos factores, como las situaciones familiares o sociales, o el estado económico de la persona.

Aquellas personas que desean quitarse su propia vida intentan alejarse de situaciones de esta misma que les resultan imposibles de manejar, por lo que buscan «*liberación*» en la muerte, y el alivio a los sentimientos de vergüenza, culpa o rechazo acumulados debido a estas.

Las situaciones más comunes que pueden llevar a alguien a suicidarse son: problemas financieros o económicos, pérdida de una persona querida, trauma emocional, consumo de sustancias, etc.

Los hombres son más propensos que las mujeres a morir por suicidio, pero las mujeres son dos veces más propensas a intentar suicidarse. Eso se debe principalmente a que los hombres eligen métodos más mortales, como dispararse a sí mismos.

MÉTODOS:

Los métodos varían según su disponibilidad, pero los más comunes se tratan del ahorcamiento, el envenenamiento y la manipulación de armas de fuego (*que, en 2013, fue causa de muerte de alrededor de 842000 personas a lo largo del mundo*).

Aquí hay un listado de los métodos más letales:

Rango	Nombre del método	Letalidad (%)	Tiempo (min)	Agonía
1	Escopetazo en la cabeza	99.0%	1.7	5.5
2	Cianuro	97.0%	1.8	51.5
3	Disparo a la cabeza con pistola/revólver	97.0%	2.5	13
4	Escopetazo en el pecho	96.4%	1.4	16
5	Explosivos	96.4%	1.6	3.75
6	Golpeado por un tren	96.2%	17.92	7.08
7	Saltar desde una gran altura	93.4%	4.56	17.78
8	Disparo en el pecho	89.5%	7	21.7
9	Ahorcarse	89.5%	7	25.5
10	Accidente de coche	78.5%	20.5	30
11	Productos del hogar	77.5%	24	54.5
12	Prenderse fuego	76.5%	57	95
13	Incendio	73.0%	52.5	91.5
14	Monóxido de carbono	71.0%	21.5	18
15	Golpeado por un coche/camión	70.0%	19	63
16	Electrocución	65.5%	2.4	72

17	Dispararse en el abdomen	65.0%	69	74
18	Ahogarse en un lago/el océano	63.0%	18.5	79
19	Apuñalar en el pecho	58.5%	96	76
20	Cortarse la garganta	51.5%	15.5	86
21	Sobredosis de drogas ilegales	49.4%	116.25	5.25
22	Bolsa de plástico sobre la cabeza	23.0%	7	23
23	Ahogarse en el baño	21.5%	18.5	79
24	Ahogarse en una piscina	21.5%	18.5	79
25	Apuñalamiento en el abdomen	12.5%	252	78
26	Sobredosis de drogas prescritas	12.3%	129	8.5
27	Sobredosis de drogas no prescritas	6.0%	456	22.5
28	Cortes en las muñecas/brazos/piernas	6.0%	105	71

PREVENCIÓN:

En primer lugar, se debe reducir el acceso de la persona que muestra comportamientos suicidas a los medios que pueda utilizar para quitarse la vida, como pesticidas, medicamentos o armas de fuego, y mantenerlo sobre cierta vigilancia. Es un método muy invasivo, por lo que es recomendable emplearlo solo antes de poder acudir a un profesional (en el caso de que el individuo padezca algún trastorno mental, como la depresión, el alcoholismo o la esquizofrenia). En el caso de que ya haya cometido un intento de suicidio, se debe realizar un seguimiento de esta.

A continuación una serie de consejos de la OMS para tratar con un suicida:

- Esté tranquilo y sea tolerante
- No sea crítico.
- Anime la autorrevelación.
- Admita el suicidio como opción sin “normalizarlo” como tal.
- Escuche en forma activa y refuerce positivamente el cuidado personal.
- Mantenga el proceso de orientación centrado en el lugar y el momento actuales.
- Evite la orientación en profundidad hasta que la crisis se resuelva.
- Llame a otras personas para ayudar a valorar la posibilidad de que el paciente se haga daño.
- Haga preguntas acerca de letalidad.
- Elimine los medios letales.
- Tome decisiones eficaces para el control de la crisis.

Y también es importante conocer la falsedad sobre algunos mitos populares sobre el suicidio que fueron desmentidos por la OMS:

La gente que habla sobre el suicidio no lo hace: La gente que habla sobre el suicidio puede estar tratando de buscar ayuda o apoyo. Un número significativo de gente que contempla la posibilidad del suicidio está experimentando ansiedad, depresión o falta de esperanza y puede sentir que no hay otra opción.

La mayoría de los suicidios ocurren sin advertencia previa: La mayoría de los suicidios son precedidos de signos de advertencia, ya sean alertas de comportamiento o verbales. Por supuesto que hay suicidios que ocurren de manera imprevista, pero es importante comprender cuáles son las señales de alerta y detectarlas.

Un suicida está determinado a morir:. Por el contrario, los suicidas a menudo son ambivalentes entre vivir y morir. El acceso al apoyo emocional en el momento correcto puede prevenir el suicidio.

Una vez que alguien intenta suicidarse, siempre va a seguir teniendo esta tendencia: El riesgo de suicidio es a menudo de corto plazo y por una situación específica. Mientras que los pensamientos suicidas pueden volver, no son permanentes y los individuos con pensamientos y actitudes suicidas pueden salir adelante y vivir una larga vida.

Sólo las personas con desórdenes mentales tienen tendencias suicidas: Los comportamientos suicidas indican una infelicidad profunda, pero no necesariamente desórdenes mentales. Mucha gente que vive con trastornos mentales no son afectadas por este comportamiento, y no todas las personas que se quitan la vida tienen un trastorno psíquico.

Hablar sobre el suicidio es una mala idea porque puede ser interpretada como un estímulo a hacerlo: Considerando el amplio estigma alrededor del suicidio, muchas personas que lo están contemplando no tienen con quién hablar. Más que alentar un comportamiento suicida, hablar abiertamente puede darles a estos individuos otras opciones o el tiempo para repensar su decisión y probablemente prevenirlo.

EL SUICIDIO EN OTRAS CULTURAS:

EL SUICIDIO ES UN FENÓMENO TAN ANTIGUO COMO LA MISMA EXISTENCIA. ASÍ, ANTIGUAMENTE, ERA ACEPTADO EN LA MAYOR PARTE DE LAS SOCIEDADES.

- En Mesopotamia era asumido hasta el punto que, según un mito, el primer hombre fue modelado con barro y sangre del dios suicida Bel.
- EN EL CÓDIGO ÉTICO DE LOS SAMURÁIS (LLAMADO *bushidō*, que significa “el camino del guerrero”), figuraba un ritual llamado harakiri, aunque actualmente es más conocido como seppuku, del que muchos habrán oído hablar. Este se realizaba de forma voluntaria, para morir con honor, evitando caer en las manos del enemigo y ser torturado, o también como pena capital para aquellos que habían cometido serias ofensas o habían caído en la deshonra. La ceremonia del seppuku se realiza frente a espectadores, donde la persona se clava un arma corta en el abdomen, realizando un corte de izquierda a derecha.
- También existía la práctica de seguir al amo en la muerte, que era conocida como oibara o tsuifuku.

- Los galios, celtas, hispanos, vikingos, nórdicos y visigodos consideraron razonable el suicidio por vejez, muerte de los esposos, muerte del jefe o enfermedad grave o dolorosa.
- En Meso América los mayas veneraban a Ixtab, diosa del suicidio, en una práctica tolerada, para defenderse de situaciones extremas, salvar el honor de una persona, de la vergüenza pública o de las desgracias.
- Solo en las tribus africanas el suicidio era rechazado, al considerar que se encontraba asociado a la brujería y reflejaba la ira de los antepasados. El contacto físico con el cuerpo del suicida era visto como maligno y terrible, e incluso se quemaba la casa y el árbol donde se hubiese ahorcado el suicida, enterrándose el cuerpo sin los ritos habituales.

POSTURAS:

Las opiniones sobre el suicidio son, en general, bastante negativas, debido principalmente a cuestiones religiosas y/o morales, en cuanto al respeto a la vida. Religiones como el cristianismo o el Islam consideran el suicidio como un pecado imperdonable que te llevaría directo al infierno.

INCLUSO EN EL CAMPO DE LA MEDICINA, LA EUTANASIA TAMPOCO ES TAN BIEN VISTA. LA declaración sobre la Eutanasia adoptada por la 38ª Asamblea Médica Mundial dice lo siguiente:

"La eutanasia, es decir, el acto deliberado de poner fin a la vida de un paciente, aunque sea por voluntad propia o a petición de sus familiares, es contraria a la ética. Ello no impide al médico respetar el deseo del paciente de dejar que el proceso natural de la muerte siga su curso en la fase terminal de su enfermedad."

Declaración sobre la Eutanasia adoptada por la 38ª Asamblea Médica Mundial.

Por otro lado, existe gente que considera que todo ser humano tiene la libertad de quitarse su propia vida, ya que esta le pertenece.

Aunque hay gran controversia sobre los adolescentes y niños que lo hacen, pues se piensa que los jóvenes no consideran que dichos actos son soluciones permanentes para unos problemas que pueden solucionarse.

Reflexión final:

El suicidio es una respuesta permanente para un problema temporal. Es una frase clásica en las discusiones sobre este ámbito pero es muy cierta.

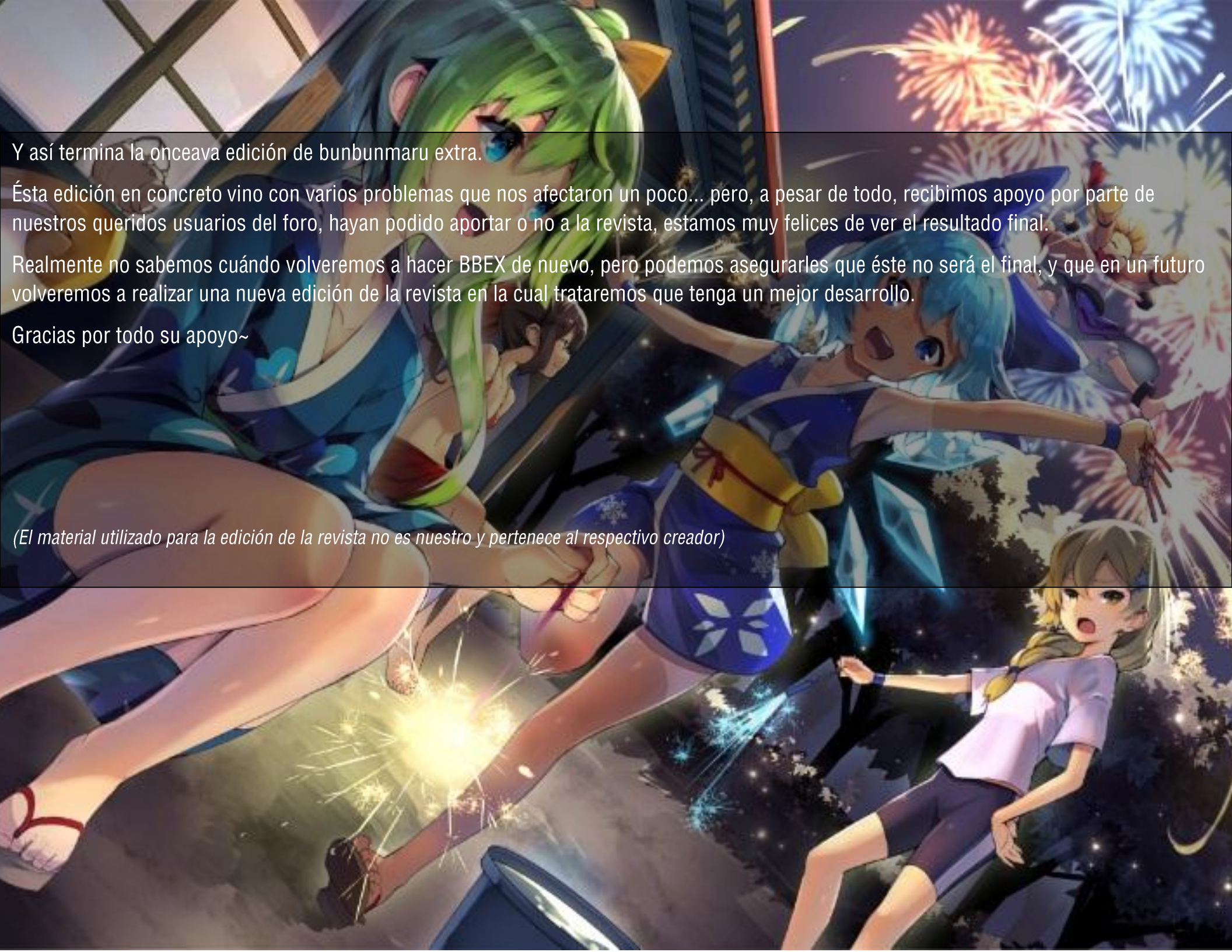
Siempre hay que buscar una solución, si uno comete suicidio no podrá aprovechar futuras oportunidades ni disfrutar de las cosas que nos gustan.

Si uno de todas maneras va a morir, por lo menos disfrutar lo mas que se pueda de lo que nos quede de tiempo.

Sigue habiendo muchas cosas hermosas en este mundo y aunque estés sumido en la oscuridad, solo sigue y jamás pierdas la esperanza-Lamb y Musa.







Y así termina la onceava edición de bunbunmaru extra.

Ésta edición en concreto vino con varios problemas que nos afectaron un poco... pero, a pesar de todo, recibimos apoyo por parte de nuestros queridos usuarios del foro, hayan podido aportar o no a la revista, estamos muy felices de ver el resultado final.

Realmente no sabemos cuándo volveremos a hacer BBEX de nuevo, pero podemos asegurarles que éste no será el final, y que en un futuro volveremos a realizar una nueva edición de la revista en la cual trataremos que tenga un mejor desarrollo.

Gracias por todo su apoyo~

(El material utilizado para la edición de la revista no es nuestro y pertenece al respectivo creador)



Ediciones
anteriores

